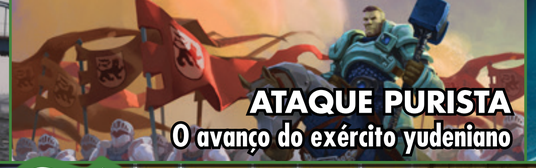
TOOLBOX
Quando o mal vence

GABINETE DE SALADINO
Ataque dos monstros gigantes



ATAQUE PURISTA
O avanço do exército yudeniano

TESOUROS ANCESTRAIS
Arquivo X e os vampiros

PEQUENAS AVENTURAS
Paraíso perdido

BRASIL DRAGÃO

ANO 14 • EDIÇÃO 130

DICAS DE MESTRE
MONTARIAS MONSTRUOSAS

ENCONTRO ALEATORIO
O ESTILO *OLD SCHOOL* DE JOGAR

RESENHAS
ELRIC • GASLANDS • JOGADOR Nº1

DESENHOS ANIMADOS

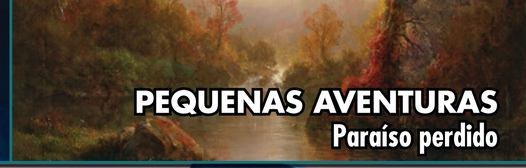
Viva uma vida de cartoon com as regras para 3D&T

TOOLBOX
Quando o mal vence

GABINETE DE SALADINO
Ataque dos monstros gigantes

DESENHOS ANIMADOS
Uma vida de cartoon em 3D&T

TESOUROS ANCESTRAIS
Arquivo X e os vampiros



PEQUENAS AVENTURAS
Paraíso perdido

BRASIL DRAGÃO

ANO 14 • EDIÇÃO 130

DICAS DE MESTRE
MONTARIAS MONSTRUOSAS

ENCONTRO ALEATÓRIO
O ESTILO *OLD SCHOOL* DE JOGAR

RESENHAS
ELRIC • *GASLANDS* • *JOGADOR Nº 1*

ATAQUE PURISTA

Descrições, fichas, regras: tudo sobre os mais novos — e cruéis — vilões de *Tormenta*

DIVIDE SIM

Engraçado como algumas regras não-oficiais se tornam oficiais só de passar de ouvido em ouvido pelas mesas de RPG. Uma delas é: jamais divida o grupo.

De acordo com esta lei, provavelmente nascida em nossas mesas de fãs ancestrais de jogos de fantasia medieval, o grupo de personagens tem que andar juntinho, sem dividir as forças ou atenção do mestre, numa equipe coesa e harmoniosa. Nestes tempos em que personagens são quase oficialmente classificados por função em batalha (healer, tanker, DPS, etc), a regra ganha ainda mais força. O que eu acho uma pena. Sim, meu caro leitor, eu sou a favor do grupo se dividir (e do desequilíbrio de funções do grupo, mas esse assunto fica para outro editorial).

Costumo falar que a única campanha (ou crônica, no caso) de *Vampiro: a Máscara* legal que presenciei, foi narrada por mim mesmo (eu sei, soa prepotente, mas vem comigo). E por que era tão legal? Porque cada personagem tinha um interesse.

Se a memória não me falha, eu tinha na mesa um policial, dois agentes do FBI e um jornalista. Este último, sem que os outros soubessem, era humano e acabou descobrindo a verdadeira natureza dos outros personagens. Fora isso, o personagem policial era na verdade traficante e os outros não podiam saber. Juntando tudo, eles deveriam colaborar para investigar uma série de assassinatos ocorridos em San Francisco. Assim, cada personagem tinha seus interesses além da missão do grupo, e isso era muito legal. Às vezes a ação era resolvida numa sala separada, às vezes por meio de bilhetes.

Nada impede que você faça isso em jogos de fantasia medieval também. Você pode resolver situações separadas através de mensagens rápidas de celular. Talvez cada personagem possa usar algo como um Ponto de Ação por sessão para pleitear uma ação particular. Ou você pode separar a mesa em dois cômodos e correr de uma para outra. Pode até resolver ações que ocorreram separadamente através do Skype, Discord ou Whatsapp durante a semana.

É só lembrar que o segredo está no equilíbrio, tanto do mestre em não forçar demais esse tipo de situação, quanto do jogador em não roubar para si os holofotes.

J.M. TREVISAN

DRAGÃO BRASIL

JAMBÔ Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Conselho Editorial
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, J. M. Trevisan, Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi

Colaboradores
Textos: Álvaro Freitas, Bruno "BURP" Schlatter, Davide Di Benedetto, Eduardo Caetano, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Marlon "Armagedon" Teske, Rafael Balbi, Thiago Rosa, Tiago Ribeiro, Victor Lagôas Catelan

Arte: Leandro Zamonel, Leonel Domingos, Ricardo Mango, Sandro "Zambi" Zamboni, Samuel Marcelino

Fundo de tela: Lobo Borges

Edição do podcast: Ramon Mineiro

Diagramação
J.M. Trevisan, Guilherme Dei Svaldi

Revisão
Leonel Caldela, Goblins de Valkaria

Apóie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-18 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
A *Tormenta* ataca o canal Vertente Geek.

6 Pergaminhos dos Leitores
O Paladino entra na Batalha por Bielefeld!

10 Resenhas
Elric, Gaslands, Jogador N°1

14 Dicas de Mestre
Cavalgando bicho estranho! Yyyha!

20 Vida de Desenho
Muita animação com os personagens de *cartoon* para *3D&T.*

39 Sir Holland
Sir Holland enfrenta a greve!

42 Toolbox
Às vezes, quem vence é o mal.

48 Gazeta do Reinado
Morte de reis.

50 Caverna do Saber
Quando um inimigo não dá conta, use um exército.

58 Conto
Os Dois Lados, por Victor Lagôas Catelan.

64 Gabinete de Saladino
Sustos (e tosqueira) em tamanho gigante.

68 Encontro Aleatório
Rolando dados como se fosse 1974.

72 Chefe de Fase Especial: Pela Pureza de Arton!
Nesta edição especial da coluna, os vilões mais vis que *Tormenta* já viu!

94 Pequenas Aventuras
Visite o além em *Paraíso Perdido.*

96 Tesouros Ancestrais
A verdade (vampírica) está lá fora!

106 Lado B do RPG
Na volta da coluna, dor e perda em *Veridiana.*

108 Amigos de Klunc
Klunc não escreve, mas sabe o nome dos amigos.

A CAPA

Lobo Borges é um cara gentil, gente boa e com o coração do tamanho do mundo, mas coube a ele retratar o avanço dos batalhões puristas — os vilões mais puramente vilanescos a botar o pé em Arton.

A guerra é, sem dúvida, uma coisa terrível. Mas a arte da nossa capa é maravilhosa.

Notícias do Bardo

Tormenta no Vertente, capetão e um pedido de ajuda!

NA VERTENTE CERTA

Ganhador do Prêmio Goblin de Ouro de Canal Favorito, o Vertente Geek é fruto dos esforços de Pedro Coimbra e Roxo. Com temas que variam desde dicas para mestres até partidas de RPG propriamente ditas, passando por explicações de regras, os videos transmitem as informações de forma eficiente e bem humorada.

Mas, de acordo com os próprios, faltava uma coisa. Faltava *Tormenta*.

Bem, agora não falta mais. Na segunda semana de abril, Pedroka e Roxo deram início a uma nova série, explicando com detalhes o cenário de RPG preferido dos brasileiros (e com o Goblin de Ouro para provar) em semanas alternadas

Além da série *Basic Attack*, o sistema está previsto também na série *Jogo Rápido*, em que uma partida é jogada de forma condensada, para servir de exemplo.

Com uma semana de publicação, este primeiro vídeo já tinha milhares de visualizações! Para assisti-lo, basta clicar na foto gigante aí em cima!

Wubba dubba lubba vinte

A Oni Press (que publicou *Scott Pilgrim*) anunciou, em parceria com a IDW (que publica os quadrinhos de D&D), uma minissérie em quadrinhos que trará *Rick & Morty* para o mundo de D&D.

Rick & Morty vs. Dungeons & Dragons será lançada nos EUA em agosto, contando com roteiro de **Patrick Rothfuss** (*O Nome do Vento*) e *Jim Zub* (*D&D, Vingadores*) e arte de **Troy Little** (*Fear and Loathing in Vegas*).

Na minissérie, Morty se interessa por D&D, o jogo que os meninos da escola estão jogando e pede ajuda a Rick. Em vez de simplesmente abrir um livro e mestrar como qualquer pessoa normal, ele os transporta para uma viagem interdimensional pelos mundos da alta aventura. Não há previsão de lançamento no Brasil.

Patente de mestre

A editora New Order, em parceria com a cooperativa NPCs, lançou um novo programa de afiliação: Mestre Oficial New Order.

Para se inscrever, você deve entrar em contato com a cooperativa NPCs. Após fazer a inscrição, o candidato apresenta uma mesa teste e depois participa das ações da editora, conforme sua disponibilidade.

Entre os benefícios de aderir ao programa estão acesso exclusivo aos lançamentos da New Order, participação nos pré-lançamentos e 40% de desconto na loja. Mais detalhes na página da NPCs no **Facebook.**

Guardando seus dados com estilo

O pessoal do podcast **Pensando RPG**, outro ganhador do Goblin de Ouro, lançou um financiamento coletivo que não tem nada a ver com podcast mas ainda assim é maneiro pacas. Trata-se de uma linha de acessórios de RPG, feitos com impressoras 3D. O projeto inclui diferentes modelos de caixas para guardar dados, torres e até miniaturas.

O financiamento coletivo no **Catarse** já bateu a meta base, então agora é questão de alcançar metas extras.

A sombra do mochila de criança

Saiu um monte de conteúdo para *Shadow of the Demon Lord*! Na **loja da Pensamento Coletivo** você pode encontrar as aventuras *Sobrevivência do Mais Apto, A Menina de Seus Olhos* e *Maldades em Última Esperança*. Para encarar esses desafios, você também pode contar como uma nova ancestralidade, os gnomos de Crianças da Terra Inquieta. Tudo com o charme peculiar do mesmo jogo que tem uma magia chamada Defecação Odiosa.

Arton em Perigo

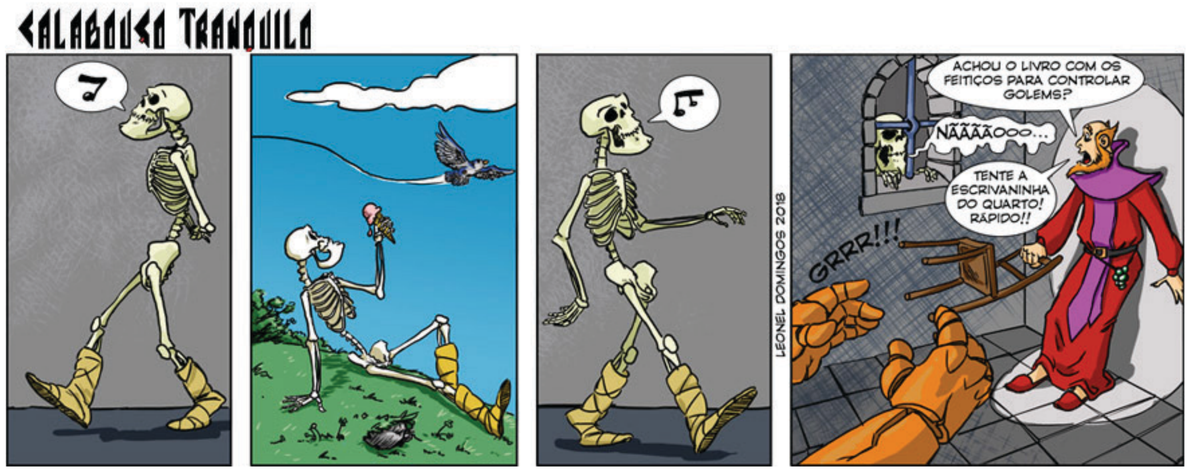
Como vocês sabem, o mundo de Arton está em guerra! O reino de Yuden, numa afronta à liberdade, vêm atacando outros membros do Reinado.

O mais grave é que o grande aliado de Yuden é justamente **Guilherme Dei Svaldi**, mestre da **Guilda do Macaco**. Alguém precisa parar este assassin–

Ah, hmm. Não liguem para o bardo, está tudo bem! Até mês que vem!

A seção Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias. Clique abaixo e visite o site deles!

RPG notícias



PERGAMINHOS
PLANTÃO URGENTE

Saudações leitores da nova Dra... **KPOW!**

— PEDALA, DINO! Agora é guerra! Sai desse pc e vem levar porrada!

— AAAI! Que foi isso? Antipaladino! Que palhaçada é essa?

— Haha, falou o grande respondedor de dúvidas dos leitores! Não sabe de nada? O Reinado de Arton está em guerra! Os reinos de Bielefeld e Yuden estão em guerra!

— Hã... quer dizer, o reino bonzinho do Deus da Justiça, e o reino malvado do Deus da Guerra?

— Isso aí. A internet tá fervendo, todo mundo escolhendo seu lado. Todo mundo votando **AQUI!**

— Pitombas sagradas! Isso exige um Plantão Pergaminhos Urgente! Especial só com mensagens sobre a guerra! Bora!

• • • • • • • • • • •

VOCÊ! Sim, VOCÊ aí que está lendo! Os povos de Arton precisam da SUA ajuda!

A sombra pérfida do reino de Yuden avança sobre Bielefeld e a sanha expansionista dos puristas ameaça todos os reinos livres como um tentáculo de um filme hentai! Se eles ganharam, nunca mais ninguém joga Tormenta como anão, elfo, halfling, gnomo, goblin, gnoll, lefeu, orc, sereia ou gelatina multicolorida. Se Yuden ganhar, todo mundo só vai jogar de humano. Humanos serão tão comuns que vão deixar de ganhar dois talentos de graça! Mesmo se o mestre deixar jogar com outra raça, você só vai viver aventuras chatas sobre não conseguir ir na esquina comprar pão, porque o padeiro é racista! Seu personagem vai gastar três aventuras tentando sair da cadeia, e depois lutando só contra humanos. Nada de dragão, beholder, devoradores de mentes. Só homens sarados em armaduras segurando alabardas fálicas na sua cara, enquanto os jogadores frente dizem "eu ataco ele! eu ataco ele!" e o mestre diz "vocês não podem vencer porque são muitos soldados! Muitooooos soldados! Surgem mais soldados vindos do nada!" Após mais duas sessões de jogo, vocês vencem, mas ganham só um monte de alabardas. Serão horas e horas de intriga política sonolenta. Horas e horas de estratégia militar bocejante. Só soldados, mais soldados e padeiros racistas!

Extirpe esse mal pela raiz enquanto ainda há tempo! Prepare suas magias, pegue seu machado, invoque sua montaria sagrada entre vote BIELEFELD!

Por fim, na hora de dar like, dê um coração. O coração representa o bombeamento de sangue, e vamos precisar, porque será derramado muito sangue purista. Melhor agora que pelo resto da vida! Ajude socar essa laia de volta ao seu reino de aventuras chatas!

Davide Di Benedetto

• • • • • • • • • • •

O meu voto é "Uau". Na minha humilde opinião, Yuden tem que entrar em guerra com Zakharov. Uma vez que o Reinado é pacífico, diversos outros reinos vão ver com maus olhos a tentativa de Yuden em iniciar uma guerra que chegue a todos os reinos. Além do mais, atacar o reino sede de uma das ordens de cavalaria mais bem vistas, inspira outros reinos a se aliarem a eles.

Nesse caso Yuden manda suas tropas para Bielefeld apenas para atrair a atenção, sob a alegação de que é um exercício militar. Ao mesmo tempo manda tropas especializadas tomarem a família regente (o que é fácil, uma vez que os reinos já possuem tratados de vendas de armas).

Para garantir que o reino fique sob domínio, eles entram em acordos com a Guilda dos Mineradores, que já tem alguns anos explorando a população. Com isso, Yuden retorna a sua expansão, e ao mesmo tempo corta a venda de armas de qualidade para Deheon. Em troca a Guilda divulga que os excessos eram cometidos a mando da família real (o que faz o povo ver Yuden como libertadores).

Talles Magalhães

• • • • • • • • • • •

Bielefeld não passa de um reduto de aristocratas fracotes vangloriando-se e dando tapinhas nas costas uns dos outros com seus títulos empolados de cavalaria. Na hora do vamos ver, nenhum deles viu sangue, nenhum deles viu batalha! E se houve algum cavaleiro digno naquele reino, morreu defendendo Arton da Tormenta!

Bielefeld não é páreo para o Exército Com Uma Nação!

Philippe Ramalho

• • • • • • • • • • •

Bielefeld! Honra e justiça sempre. Morte aos yudenianos! Em vez de mais guerra, Arton precisa de união frente a problemas maiores como a Tormenta e a Aliança Negra. Unificar as raças, fazendo assim a força necessária para espantar de vez estas ameaças.

Rômulo Jesus

• • • • • • • • • • •

Como bom morador de Wynlla que não sabe seu próprio gentílico, Bielefeld e Yuden pouco me importam. Mas como ouvi boatos de que Porthsmouth, o Reino da Magia Proibida, está de um dos lados. Então é minha obrigação lutar do lado oposto!

Alberto Nogueira Nishiyama

• • • • • • • • • • •

Bielefeld. Yuden é povo preconceituoso que não pode criar um mundo em que todos possam participar democraticamente. É preciso devastar os líderes desse povo, e recriar Yuden das cinzas.

Fladimir Castro

• • • • • • • • • • •

Bielefeld. Podem parar com essa palhaçada, nada de votar em Yuden! Quem não é humano tem direito de jogar também!

Alex Gabiel

• • • • • • • • • • •

Bielefeld! Gostaria que o Reino de Wynlla viesse ao socorro de Bielefeld. Seria emocionante! Com isso marcaria-se uma forte amizade que poderia até resolver um outro problema que estes dois reinos têm em comum: o Reino de Portsmouth. Dica pessoal minha.

Diego Trindade

• • • • • • • • • • •

Independente de quem ganhe, eu queria aqui deixar um pedido singelo sobre o "tempo de guerra". Como a votação está

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

bem acirrada, podemos dizer que foi uma luta de igual para igual e que durou... sei lá... um tempão? Uma coisa que me deixou bolado foi como as Guerras Táuricas duraram pouco. Um aninho só pra dominar meio Reinado? Podia ter rolado fácil uns quatro anos aí.

Então, essa guerra de Yuden x Bielefeld, como é somente entre dois reinos e tal, podia durar um aninho, né? Guerra de um dia é meio estranho, mesmo com todo aparato mágico disponível no cenário. Enfim, são meus centavinhos.

Aldenor C. Madeira Neto

• • • • • • • • • • •

Yuden, pra botar fogo em tudo! Seguem as razões:

Imagine que Yuden ganhe a guerra, conquistando o Reinado. Os não-humanos seriam obrigados a migrar para outras regiões, movendo a trama do cenário. Se renderiam ao Império de Tauron, iriam para a Liga Independente ou tentariam conquistar Arton Sul. Minos contra humanos. Não-humanos contra todos. "A Guerra tomará a tudo e a todos".

Com a nova influência, Keenn vira líder do Panteão. Arsenal derrota Keenn e vira chefe da coisa toda!

Nicholas Lemos

• • • • • • • • • • •

Pow, galera! 10 anos de cenário e só fica nessa ameaça de Yuden, o perigo do "Exército com Uma Nação". Tá na hora de deixar de ser apenas uma ameaça e realmente acontecer algo, né.

Lucas Sant-Ana

• • • • • • • • • • •

Bielefeld. Mas não tem como dar um empate técnico?

Sinceramente, eu tenho um favoritismo por Bielefeld, mas ao mesmo tempo vejo como muito improvável a derrota de um exército yudeniano contra um reino enfraquecido pelo Crânio Negro e pela Tormenta. Além do mais, caso Bielefeld vença, espero que não seja através de um deus ex-aventureiro, o que acabaria por tirar todo o crédito dos cavaleiros e das ordens clericais de Khalmyr.

Enzo Venturieri

• • • • • • • • • • •

YUDEN!!! QUERO MAIS GUERRA!!! Se Yuden apanhar desse reino falido que é Bielefeld, eles vão ganhar de quem?

Rafael Fata

• • • • • • • • • • •

Se tivesse um yudeniano e um lefeu na sala, e eu tivesse duas balas no mosquete, daria dois tiros no lefeu, porque o yudeniano eu ia DEITAR NA PORRADA.

Thales Barreto

• • • • • • • • • • •

BIELEFELD!!! NÃO AO FASCISMO YUDENIANO!!! ARTON PRECISA DE HERÓIS!!! Vilões, já temos bastante. Assim como na vida real...

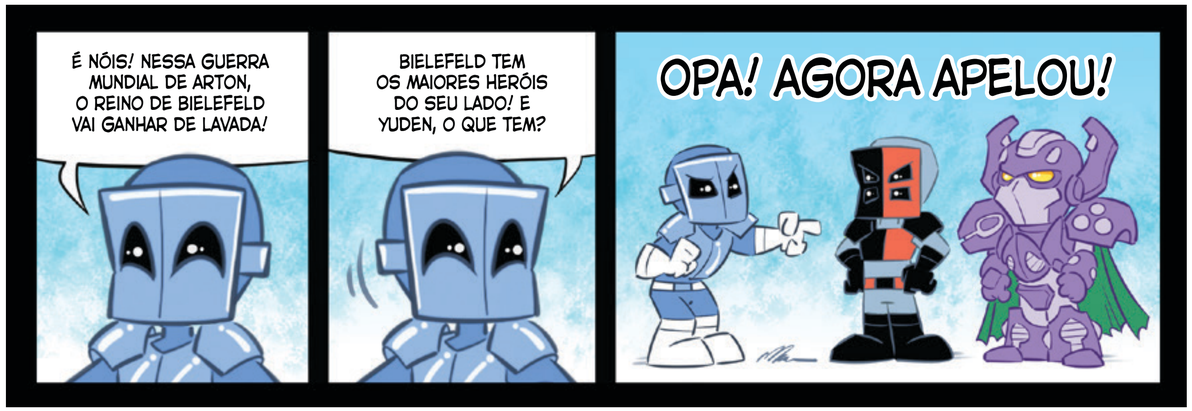
Matheus Back Almeilda

• • • • • • • • • • •

Bielefeld! Você já arrebentou um yudeniano hoje? Faça um favor ao mundo e deite um yudeniano na porrada!

Judas Jones

• • • • • • • • • • •



Aquele momento em que você vê seu cenário preferido acontecendo! POR BIELEFELD! POR KHALMYR! PELA LUZ!

Tiago SephBlade

• • • • • • • • • • •

BIELEFELD! Antes um governo democrático bunda-mole do que um governo fascista U_U

Camila Gamino da Costa

• • • • • • • • • • •

KLUNC VOTA BIELELF... BIEFEL... BELF... KLUNC NÃO VOTA YUDEN!

Klunc o Bárbaro

• • • • • • • • • • •

PELOS VALORES DA FAMILIA TRADICIONAL ARTONIANA EU VOTO YUDEN!!!! CHEGA DESSE GOVERNO HIPPIE COMUNISTA EM DEHEON!!

Felipe Della Corte

• • • • • • • • • • •

Brandir o estandarte de Khalmyr, da luz, ordem e justiça! Bielefeld triunfará!

Henrique Schimidt

• • • • • • • • • • •

O EXÉRCITO COM UMA NAÇÃO! Hora de Yuden ganhar uma guerra nesse cenário.

Fabricio Siegnord

• • • • • • • • • • •

"Nós, os Puristas, temos o exército de Yuden!"

"Já nós, aqui, temos o Klunc."

Quando Yuden chegar às tuas portas, será tarde demais! Detenha Yuden, hoje. VOTE BIELEFELD!

Douglas Camilo-Reis

• • • • • • • • • • •

Bielefeld. Apesar de não ser muito fã deles, odeio os racistas yudenianos.

Guilherme Drechsler Vilela

• • • • • • • • • • •

Para resumir, se Yuden ganhar, vocês não terão outra raça para jogar (pois Yuden terá matado todas) além de humanos. Votem em Bielefeld. pois todas as raças têm muito a ajudar contra outras ameaças (a Tormenta, por exemplo).

Glaysson Augosto Vasconcelos

• • • • • • • • • • •

Votem em Yuden. Esses cavaleiros de nariz empinado têm que se ferrar mesmo. Hues.

Raphael Conterno da Silveira

• • • • • • • • • • •

Artonianos! Esta é a hora de defender quem sempre os defendeu, de se juntar à parede de escudos e à carga de cavalaria. É hora de votar em Bielefeld!

Alguns dizem que uma vitória de Yuden vai gerar boas histórias. FALSO! Uma vitória de Yuden só vai resultar em mais guerra, mais intolerância, mais dificuldade de inserir personagens legais e diferentes. Você quer um sistema de RPG em que todas as opções se resumam a humanos guerreiros malignos? Em que todas as aventuras sejam sempre iguais? Pois é, eu também não. Isso é o que YUDEN quer!

Outros afirmam que heróis como Orion Drake apoiariam Yuden, já que a Ordem da Luz tem seus problemas e intrigas internas. FALSO! Orion se deixou seduzir pelo militarismo yudeniano para enfrentar a Tormenta. Mas os yudenianos que enfrentamos agora NÃO são os mesmos que ajudaram Orion! Por acaso alguém viu alguma menção à Primeira Companhia, os soldados de elite que foram a base dos Cavaleiros do Corvo? Não! Pois o que enfrentamos agora não são yudenianos, mas vis PURISTAS, uma facção inteiramente maligna do Exército com Uma Nação.

Muitos que defendem Yuden clamam que existe bravura e honra guerreira no exército yudeniano. FALSO! Os Puristas se esconderam sob magias, fizeram ataques traiçoeiros e só combateram em superioridade numérica e de condições. Eles não passam de covardes. E até agora perderam TODAS as batalhas em que houve condições comparáveis.

Por fim, há quem diga que Keenn, o Deus da Guerra, estaria satisfeito com Yuden. FALSO! Os Puristas não são verdadeiros devotos de Keenn! Eles substituem toda espiritualidade e honra guerreira por ódio imundo contra tudo que não seja igual a eles.

Nós podemos ter nossas diferenças. Mas um voto em Yuden não é uma diferença. É uma traição a tudo que faz o Reinado ser o Reinado. A tudo que faz Tormenta RPG ser Tormenta RPG.

Vão ao post da Jambô Editora, reajam com CORAÇÃOZINHO <3 e escrevam BIELEFELD nos comentários! Mesmo que você já tenha votado em Yuden, há tempo de se redimir! Mude seu voto, apague o comentário anterior! Saia do meio da covardia dos traidores e venha para a luz.

Seja um herói. Vote em Bielefeld.

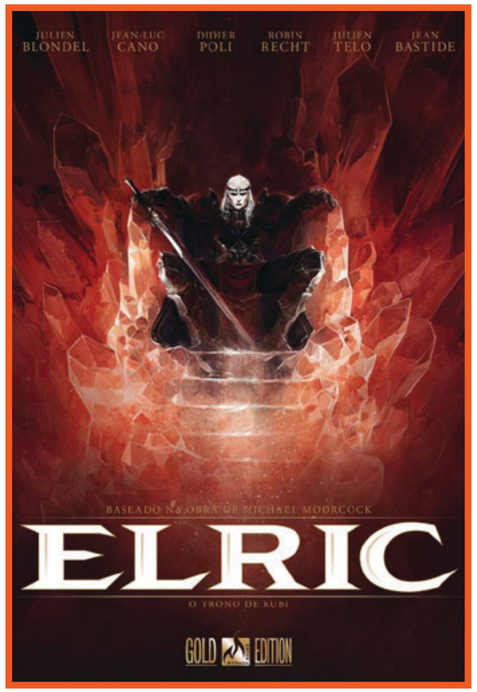
Leonel Caldela

• • • • • • • • • • •

ELRIC - O TRONO DE RUBI

Sangue e almas para Arioch!

O RPG, em seus primórdios, foi muito influenciando por vários livros e criações literárias de fantasia e isso não é novidade. Muito do que conhecemos de D&D é derivado de criações de autores conhecidos como *J. R. R. Tolkien, Robert E. Howard* e *Michael Moorcock*.



A criação mais famosa de Moorcock é, sem dúvida, o guerreiro-feiticeiro albino Elric de Melniboné, o herdeiro do Trono de Rubi de Imrryr. Seguindo o estereótipo do herói trágico, Moorcock levou Elric ao extremo, pegando todos os elementos clássicos da fantasia e distorcendo-os. Elric é um herdeiro de um reino poderoso (mas decadente), é treinado como guerreiro (mas tem o sangue amaldiçoado e é fraco), é um feiticeiro poderoso (mas suas alianças sobrenaturais sempre cobram mais do que oferecem), é um herói versado em praticamente todo tipo de conhecimento (que não lhe traz a sabedoria necessária) e ao invés de ser o salvador de seu povo, é exatamente o responsável pela extinção violenta da raça melniboneana. Moorcock coloca ainda em sua obra a força e a corrupção do Caos, em contrapartida aos valorosos esforços dos campeões da Ordem para preservar os inocentes e salvar o mundo. Aqui, o Caos não é a liberdade contra a imposição da Ordem, mas uma força muito mais terrível e insana do que seria o Mal. O confronto Caos/Ordem foi muito utilizado em D&D, mas não da forma intensa e desesperada como aparece na mitologia de Elric, que o torna um dos melhores exemplos do subgênero conhecido como *dark fantasy*.

A saga de Elric começou no conto *The Dreaming City,* lançado em 1961, e se estende por uma vasta miríade de contos, noveletas e livros, também chegando a RPGs, quadrinhos e até na música. *Elric – O Trono de Rubi* , uma das mais recentes e mais elogiadas versões em quadrinhos do personagem acaba de ser publicada no Brasil pela Mythos Editora, através de seu selo Mythos Books. A adaptação originalmente é de editora francesa Glenat, com textos de **Julien Blondel** e **Didier Poli, Robin Recht** e **Jean Bastide** na arte. O próprio Michael Moorcock elogiou essa versão, dizendo que é a adaptação mais próxima de sua visão original.

E não é pra menos! A representação gráfica de Poli, Recht e Bastide para o universo criado por Moorcock é impressionante, fabulosa, grandiosa e, ao mesmo tempo, sombria e tétrica. Retrata perfeitamente a decadência e opulência dos melniboneanos e de seu último imperador. A arte ainda vai na essência da dark fantasy, mostrando um mundo sombrio com raças diferentes dos humanos (mas não tanto), seres elementais pouco amigáveis e entidades sobrenaturais muito mais maléficas cruéis e sádicas.

O primeiro volume nacional contém as duas edições francesas, *O Trono de Rubi* e *Stormbringer*, e apresenta o personagem e parte do mundo ao leitor, quando Elric começa sua exploração dos Reinos Jovens e também quando recebe Stormbringer, a espada de lâmina larga devoradora de almas, outro elemento marcante da saga.

O álbum pode ser adquirido no **site oficial da editora.**

ROGERIO SALADINO

JOGADOR Nº 1

Belos gráficos, boas referências e só

Ernest Cline é um escritor americano e nerd assumido. Não é surpresa, portanto, que seu primeiro romance, *Jogador Nº 1*, tenha sido uma ficção científica recheada de referências a cultura nerd. É a partir desse romance que Steven Spielberg produziu e dirigiu o filme de mesmo nome.

Você talvez já saiba a história. Estamos no futuro próximo — em 2045, para ser mais exato. A humanidade passou por um tipo de crise econômica ou energética (não é bem definido e, francamente, não importa) e a maior parte das cidades viraram favelas.

Para escapar dessa realidade desoladora, as pessoas passam a maior parte do tempo no OASIS, uma realidade virtual maravilhosa. O detalhe: o criador do OASIS, James Halladay, já falecido, deixou três "easter eggs" (itens escondidos, chamados assim pela tradição de se esconder os ovos de Páscoa) dentro dessa realidade. O primeiro que encontrar os três será o dono do OASIS, com poderes ilimitados no jogo — e muitos poderes também na vida real, pois será a pessoa mais rica do mundo.

O filme acompanha um grupo de jovens "gunters" — contração de *egg hunter*, ou seja, caçadores dos ovos de Halladay (essa frase não ficou boa...). A história alterna cenas no mundo real e no OASIS — essas, lindíssimas! Assistindo, dá pra entender porque Spielberg declarou que esse foi seu filme mais difícil desde *O Resgate do Soldado Ryan*.

As cenas não são só bonitas, mas também recheadas de referência à cultura pop dos anos 1980 para cá. Aqui, admito que o filme me ganhou: estava esperando apenas referências modernas, mas as mais importantes são antigas, voltadas ao público na faixa dos 30 a 40 anos. Quando um personagem recitou as palavras mágicas de *Excalibur*, meu filme favorito, de 1981, não consegui segurar um sorriso.

Se o filme acerta nas imagens e nas referências, erra nos personagens. Talvez você note que não citei nenhum deles até o momento, e isso tem um motivo — eles são completamente esquecíveis. Os cinco protagonistas são completamente estereotipados: o rapaz; a menina; o amigo legal e engraçado; o amigo silencioso e honrado; o moleque espevitado.

O vilão é ainda pior, o típico engravatado ganancioso e, estranhamente, incompetente. Como alguém consegue se tornar presidente de uma das maiores empresas do mundo sendo tão burro a ponto de não conseguir decorar uma senha? Os únicos personagens levemente interessantes são o caçador de recompensas i-R0k e o próprio James Halladay. É sobre Halladay que repousam as únicas sutilezas e mistérios do filme, além de uma virada interessante no final. Infelizmente, não é o bastante.

Jogador N°1 é bonito e divertido, mas para se tornar um filme realmente bom, precisaria ter dado menos atenção aos personagens de outras histórias, e mais aos seus próprios.

GUILHERME DEI SVALDI

RESENHAS

GASLANDS

Madmax na sua mesa de jantar

O planeta Terra como conhecíamos, não existe mais. Nosso planeta entrou em guerra com Marte e foi dominado. Por aqui só sobraram ruínas, e o que existe de produtivo é sugado e aproveitado por nosso dominador.

Somos um gueto, um refúgio de párias e indesejados. A Internet se foi, mas a TV resistiu como único passatempo viável, dominada por um homem chamado David Logan.

O grande sucesso da programação é Gaslands, um show de corridas mortais acontecem em todo tipo de ambiente imaginável. Em suas máquinas construídas a partir de carcaças de antigos objetos de luxo e desejo, os pilotos se enfrentam em busca de prêmios e da maior recompensa jamais entregue: uma viagem só de ida para Marte.

Este é o pano de fundo de *Gaslands*, escrito por **Mike Hutchinson** e descrito como um "jogo de combate veícular pós-apocalíptico" pela Osprey Publishing, a editora responsável, e que eu descrevo de uma forma bem simples: é um jogo de corrida e porrada com carrinhos de brinquedo.

Normalmente, quando se trata de wargames ou jogos de estatégia, você precisa comprar algum kit básico ou avançado que traga as miniaturas, os livros de regras, as réguas de movimento ou templates para medir distâncias, explosões e etc. No caso de *Gaslands*, você tem tudo no manual básico ou disponível no site da editora.

Fichas, réguas e templates estão liberados gratuitamente para download. Basta baixar, imprimir, colar em papelão ou qualquer materia rígido e pronto! Sim, o jogo usa alguns dados especiais de seis lados, mas há uma tabela para converter resultados "normais" em resultados próprios para *Gaslands*. Mas e os carros, você se pergunta?

Bem, não existem carro próprios de *Gaslands*. O que existe é uma indicação de tamanho que corresponde à escala dos carrinhos Hot Wheels, Matchbox e correlatos. Cada Hot Wheel hoje custa mais ou menos dez reais no Brasil, um preço muito baixo considerando o preço de miniaturas importadas. Eles parecem carros pós apocalípticos? Não. Mas é aí que começa a diversão.

A ideia é que VOCÊ customize seu carro. Vale pintar, destruir, amassar, raspar com lixa, colar armas, espinhos, jogar terra, tacar na parede ou reproduzir fielmente efeitos de ferrugem e marcas de bala. Há montes e montes de **tutoriais no YouTube**, mas não existe certo nem errado.

Se o que você quer é um carro cheio de espinhos feitos de palitos de dente nas laterais e uma cabeça de Lego no capô, ninguém vai tentar te convencer do contrário. Os jogadores são inclusive incentivados a inventar nomes para os pilotos, seus carros e a história de ambos, como num RPG. Talvez Joe McEvil, um ex-fuzileiro durão, tenha pintado sua picape inteira de rosa e decorado com temas da Hello Kitty em homenagem à sua irmã morta na guerra contra Marte. Ou Anna Hernandez tenha feito de seus Mustang a réplica de um carro funerário, pois sabe (e deseja) que sua morte será durante uma corrida.

E como joga?

Primeiro os jogadores criam equipes e escolhem patrocinadores, que dão vantagens na ficha. O tamanho de cada equipe varia de acordo com a pontuação combinada. Baseada nessa pontuação, os jogadores montam o que cada carro terá. Os veículos são classificados em categorias com atributos diferentes em suas fichas. Um carro convencional é diferente de um buggy ou de um caminhão (há motos e helicópteros também, entre outros). A pontuação também serve para adquirir equipamentos extra, como metralhadoras, minas e melhorias.

Existem vários tipos de competição mas a parte básica é a mesma. Peças de terreno (que podem ser tanto cenários detalhados com tema pós-apocalíptico quanto caixas de fósforo, embalagens de remédio ou qualquer outro item para improvisar) são espalhadas pela mesa.

A movimentação usa réguas, bem parecido com o sistema de *X-Wing*. A diferença aqui é que os carros, de acordo com a rolagem dos dados, podem derrapar (o que surpreendentemente, às vezes não é tão ruim) e mudar de marcha.

Cada turno tem seis fases, seguindo a ordem das marchas de 1 a 6: primeiro se movem todos os carros que estão em primeira, depois segunda, etc. Carros engatados em marchas mais velozes podem ser ativados em todas as fases anteriores (um carro em sexta se movimenta em todas as cinco rodadas anteriores também). Mas há uma pegadinha: a escolha das réguas de movimento é afetada pela marcha em que o carro está. Algumas só podem ser usadas quando se está em primeira, ou terceira, ou sexta, e por aí vai.

E faz sentido. Um carro em alta velocidade dificilmente vai fazer o mesmo tipo de manobra que um carro mais lento, mas numa reta já sabemos quem leva vantagem...

Obviamente a ação não para por aí. Há a fase de tiro e regras muito legais para colisão. Se o seu carro perde todos os pontos de vida, ele sai do jogo... mas não da mesa. O veículo fica tombado, servindo de obstáculo para atrapalhar quem ainda está na corrida. Isso se não explodir: nestes casos o dano é sofrido por qualquer outro competidor que esteja próximo.

Mas a verdade é que o que vem agitando os fãs do jogo é este espírito de "faça você mesmo" que Gaslands desperta. Procurando em comunidades na internet, é possível encontrar desde fotos de carrinhos customizados até regras novas, ideias de circuitos e esquemas de impressão 3D **para transformar a ficha dos veículos em algo mais interativo** (com um câmbio que se movimenta de verdade!).

Semana passada, por exemplo, passei mais de uma hora conversando com amigos sobre onde arrumar sucata para customizar nossos carros e desde então já desmontei controle remotos e sai procurando coisas no lixo, tentando despertar novas ideias.

Se você ficou tentado, é possível comprar o pdf **no site da Osprey**, mas soubemos que uma editora brasileira está prestes a fechar contrato para um edição em português (não é a Jambô).

Até lá, espero vocês na estrada!

J.M. TREVISAN

Fotos cedidas por membros do grupo **Gaslands Brasil**

Esq. para dir.: Maurício Feijó, Carlyle Sguassabia, Caio Viana, Fabiano P. de Souza, Lucas Massa e Eduardo Caetano.

DICAS DE MESTRE

A ÚNICA COISA MELHOR QUE DERROTAR UM MONSTRO É CAVALGAR UM MONSTRO!

Montarias Monstruosas

Um dia, gostaria de ver um estudo sobre quantas crianças já sonharam cavalgar um dinossauro. Pois tenho certeza que eu e Calvin não fomos os únicos.

Milhões de anos atrás, quando meu primeiro grupo de *Dungeons & Dragons* migrou para AD&D, eu já tinha o suplemento *The Complete Fighter's Handbook*. Entre as muitas opções para combatentes, havia o Beast Rider, o cavaleiro de feras. Ali estava o personagem que eu queria. Um bárbaro cavalgando um grifo. Hoje vocês o conhecem como Taskan Skylander.

Desde então, para mim, nenhum RPG de fantasia medieval seria completo sem monstros como montarias. Podem imaginar meu entusiasmo quando os Heróis da Lança cavalgaram dragões nas *Crônicas de Dragonlance*. Cavaleiros de monstros sempre estariam entre meus temas favoritos, desde os antigos *Herculoides* até *He-man* e seu Gato Guerreiro.

Deixando minhas próprias fantasias de lado, em termos de game design, monstros cavalgáveis são práticos. Servem como monstros, para combates contra os jogadores; e também como companheiros ou montarias para esses mesmos jogadores. Por isso, em *Império de Jade* (está chegando!), não poderiam faltar alguns desses no bestiário.

Assim, seguem quatro monstros-montarias, e também as ideias que levaram à sua concepção.

Bariki — ND 3

Um bariki é um belo cavalo mecânico, construído com as técnicas usadas na fabricação dos mashin, mas com a mesma inteligência de um cavalo comum. Originalmente criados como montarias para os mashin, acabaram se tornando populares também entre outros guerreiros; um cavalo que não precisa comer, beber ou descansar é algo extremamente valioso para aventureiros.

Um bariki pode ser cavalgado por qualquer pessoa habituada a montar cavalos. Ele age e comporta-se como um cavalo normal — sua rede neuro-elemental é muito mais limitada que aquelas empregadas nos mashin. No entanto, bariki ainda partilham alguns traços com os construtos vivos imperiais, como a capacidade de curar-se com energia elemental.

Construto 4, Grande (comprido)

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +2, faro, visão no escuro.

Classe de Armadura: 14 (+2 nível, –1 Des, –1 tamanho, +4 haramaki).

Pontos de Vida: 50.

Pontos de Magia: 4.

Resistências: Fort +2, Ref +1, Von +3, fortificação 75%, imunidade a eletricidade.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: cascos +6 (1d8+6 esmagamento).

Habilidades: For 19, Des 9, Con –, Int 2, Sab 12, Car 6, Hon –.

Perícias: Atletismo +9.

Sem Cura: como um mashin, o bariki não recupera pontos de vida com curas mágicas. A perícia Cura (primeiros socorros, cuidado prolongado) também não funciona; use Ofício (metalurgia) em seu lugar (mesma CD e resultados).

Cura Elemental: bariki são imunes a dano de eletricidade (diferente dos mashin, não existem bariki que usem outras energias). Além disso, quando exposto a eletricidade de origem mágica, o bariki cura PV em quantidade igual à metade do dano normal.

Equipamento: haramaki de animal obra-prima.

Tesouro: nenhum.

Os mais jovens talvez não percebam a referência. A inspiração óbvia para estas criaturas veio da animação oitentista The Adventures of the Galaxy Rangers, sobre xerifes do espaço que cavalgavam cavalos-robôs.

Note que, em termos de jogo, um bariki é quase igual a um cavalo comum. Exige as mesmas perícias para cavalgar, tem as mesmas estatísticas, e nenhum ataque especial. Claro, é imune a eletricidade e cura-se com dano elétrico mágico, mas são coisas pouco efetivas em jogo. Não precisar comer, beber ou descansar não faz nenhuma diferença em combate. Bariki existem para reforçar a presença dos construtos vivos mashin no cenário, e também porque têm um visual bacana!

Bisonte — ND 4

Espécie de búfalo lanoso com uma cabeçorra enorme, este animal de clima frio pastava em vastas manadas na Grande Estepe, servindo de caça aos cães-leões e povos humanos antigos. Como outros animais nativos, foi extinto pela Tormenta. No entanto, com o fim da ocupação aberrante e o

retorno progressivo da vida natural, bandos migratórios têm sido avistados chegando pelo Norte Branco. Aos poucos, os bisontes estão repovoando a vastidão gelada de Dai'Soogen.

Bisontes são encontrados em bandos de 4d6 indivíduos, sendo raro vê-los sozinhos. Embora herbívoros, são extremamente agressivos, atacando qualquer intruso à primeira vista. Por seu péssimo temperamento, tentativas de domesticá-los nunca foram totalmente bem-sucedidas — em algum momento os animais explodem em fúria e atacam seus criadores. Apenas os aventureiros mais embrutecidos, capazes de sobreviver a seus episódios de raiva, ousam tentar domá-los.

Animal 8, Grande (comprido)

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +12, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 18 (+4 nível, –1 Des, –1 tamanho, +6 natural).

Pontos de Vida: 72.

Resistências: Fort +11, Ref +5, Von +5.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: chifres +12 (1d12+17 perfuração).

Tauntauns não nasceram para ter um destino muito feliz

Habilidades: For 28, Des 8, Con 20, Int 2, Sab 13, Car 6, Hon –.

Investida Avassaladora: se o bisonte acerta um ataque em investida, além de causar dano, empurra a vítima 1d6 x 1,5m na mesma direção. O oponente tem direito a um teste de Fortitude (CD igual ao dano) para evitar ser empurrado (mas não o dano).

Tesouro: nenhum.

Bisontes existem na vida real — é apenas outro nome para bisões. Em Tamu-ra, não foram introduzidos inicialmente como montarias: para inventar um ecossistema ficcional (muito) rudimentar, bastam duas espécies: um herbívoro e um predador. Em Star Wars, o planeta Hoth tem os tauntauns (herbívoros) e os wampas (predadores).

Já estava decidido que, no passado, Tamu-ra foi habitada por cavaleiros bárbaros nômades (como os antigos Hunos). Suas montarias eram os cães-leões, vistos logo adiante. Claro, um povo de caçadores selvagens que cavalga grandes predadores precisa de algo para caçar. Algo grande.

Assim, bisontes foram inventados para dar sentido ao povo bárbaro, e também como monstros para encontros com personagens jogadores. Mas seria desperdício não usá-los também como montarias exóticas, então essa possibilidade aparece citada no texto descritivo.

Cão-Leão ND 3

Em estado selvagem, estas poderosas bestas — também conhecidas como *koma inu* — caçam em bandos na Grande Estepe. No entanto, séculos atrás, antigos povos bárbaros aprenderam a domesticar os cães-leões. Mais tarde eles seriam usados como bestas de montaria, carga e guerra em toda Tamu-ra. Acreditou-se que haviam sido extintos pela Tormenta mas, sem qualquer explicação, os animais estão aos poucos repovoando seus antigos territórios — e voltando a ser montarias cobiçadas pelos guerreiros.

Apesar do tamanho e aparência intimidadores, cães-leões podem ser bastante dóceis e obedientes quando domesticados. E embora sejam exímios caçadores, são na verdade onívoros; se acostumados desde filhotes, podem ser alimentados apenas com frutas e legumes.

Por sua aparência algo dracônica, cães-leões são considerados animais sagrados (molestar ou ferir um deles é violação de honra moderada; matar um, violação severa). De fato, seu retorno milagroso tem sido atribuído ao próprio Lin-Wu.

Animal 5, Grande (comprido)

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +9, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 17 (+2 nível, +3 Des, –1 tamanho, +3 natural).

Pontos de Vida: 30.

Resistências: Fort +8, Ref +7, Von +3.

Deslocamento: 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: garra +8 (1d6+7 corte) ou 2 garras +6 (1d6+7 corte) e mordida +5 (1d8+7).

Habilidades: For 20, Des 17, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 8, Hon –.

Agarrar Aprimorado: se o cão-leão acerta um ataque de mordida, pode também realizar uma manobra de agarrar com uma ação livre (bônus +9).

Bote: se o cão-leão faz uma investida, pode atacar o alvo com todas as suas armas naturais, recebendo o bônus padrão de +2 por investida em todos eles.

Dilacerar: se o cão-leão acerta um alvo com dois ataques de garra na mesma rodada, também causa 2d6+7 pontos de dano extra com as patas traseiras. Esta habilidade não pode ser usada se o cão-leão estiver sendo montado.

Tesouro: nenhum.

Como o jogador mais atento já percebeu, Tamu-ra NÃO É o Japão. É uma salada de elementos asiáticos, sejam japoneses, chineses, até hindus. O deus-dragão Lin-Wu, com aspecto de dragão chinês, deve ser a maior evidência dessa mistura.

O leão guardião chinês é bem conhecido em quase todas as culturas asiáticas. Após sua introdução na China como símbolo de força, estátuas de leões guardiões passariam a ornamentar palácios imperiais, templos, prédios do governo e os lares dos poderosos. Mais tarde, também seriam tema de artesanato e símbolos decorativos em restaurantes, hotéis, mercados e outros estabelecimentos.

Você pode até montar, mas esse cão-leão não vai sair do lugar

O leão guardião tem muitos nomes. Na China, são chamados simplesmente de shi, ou shishi. No Japão, komainu. Na Coreia, Haetae. Nos EUA (e em bestiários orientais de Dungeons & Dragons) são erroneamente nomeados foo dogs. Têm ainda outros nomes em Okinawa, Camboja, Sri Lanka, Tailândia, Tibete e Vietnã. Para Império de Jade, acabei optando pela forma aportuguesada mais simples.

Em D&D, o leão guardião é uma criatura mágica, celestial. É um conceito que faz sentido, mas torna muito difícil seu uso como montaria, especialmente para heróis de níveis baixos. Então, os cães-leões de Tamu-ra seriam animais comuns, ocupando o nicho ecológico dos grandes felinos na Grande Estepe. Também seriam montarias para antigos povos bárbaros, e também aventureiros afortunados.

Kabuto ND 4

Ao olhar estrangeiro, este besouro negro com chifres enormes pode parecer alguma aberração residual da Tormenta. Na verdade, o kabuto não apenas é parte da fauna nativa, mas também muito amado pelo povo de Tamu-ra.

Existem muitas espécies de kabuto, de tamanhos e formatos muito variados. Em comum, todos possuem impressionantes galhadas, que podem ser conjuntos de chifres, pinças ou ambos — de fato, podem ser usadas como chifres em investidas, e também como pinças para agarrar e cortar. Esse armamento terrível e o corpo blindado podem fazê-lo parecer assustador, mas na verdade são herbívoros pacíficos, lutando apenas em autodefesa. De fato, podem ser facilmente domesticados para uma variedade de tarefas; embora não sejam muito espertos, aprendem a reconhecer o dono e obedecer comandos simples.

Na natureza, os kabuto duelam por liderança ou fêmeas. Embora impressionantes de ver, tais embates raramente terminam em ferimentos sérios, cada lutador apenas usando a galhada para derrubar o adversário de costas.

Os maiores kabuto, grandes e massivos como rinocerontes, são muito apreciados como bestas de carga e montaria. Costumam ser treinados para derrubar ou imobilizar um oponente com as poderosas mandíbulas, deixando-o vulnerável aos ataques do cavaleiro. Todos os kabuto podem voar, mas de modo lento e desajeitado. Enquanto voam, não podem fazer investidas e causam uma penalidade de –5 em testes de Cavalgar.

Animal 8, Grande (comprido)

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +12, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 22 (+4 nível, –1 Des, –1 tamanho, +10 natural).

Pontos de Vida: 72.

Resistências: Fort +11, Ref +5, Von +5.

Deslocamento: 9m, voo 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: galhada +15 (1d12+13).

Habilidades: For 28, Des 9, Con 20, Int 2, Sab 12, Car 2, Hon –.

Galhada: os chifres-pinças do kabuto oferecem +4 em manobras de agarrar e derrubar (bônus total +23).

Tesouro: nenhum.

Kabuto é a palavra japonesa para capacete ou elmo, especificamente o elmo da armadura samurai. Kabuto-mushi, algo como "inseto-de-elmo", é como os japoneses chamam o besouro-rinoceronte, ou besouro-de-chifres. Medindo entre 4 e 8cm, estes grandes insetos apresentam formações semelhantes a chifres em formato de "Y".

Muito antes de Pokémon, o Japão já tinha uma interessante tradição de duelos entre besouros. Crianças os capturam e criam como bichos de estimação (hoje em dia, podem ser comprados em lojas) para lutar com os besouros dos amigos. "Lutar" é exagero; dois besouros são colocados sobre um tronco, e aquele que fizer o oponente cair é vitorioso.

Não me lembrei dos kabuto enquanto preparava o bestiário de Império de Jade. Mais tarde, em visita ao Japão, havia besouros exibidos no Museu Nacional de Tóquio; então tratei de inclui-lo na volta. Nada mais legal que cavalgar um besouro gigante!

PALADINO

O Nada e o Vazio criaram o mundo de Arton
Mas a rixa entre dois grupos de aventureiros pode ser suficiente para destruí-lo
A JOIA DA ALMA
KAREN SOARELE
Disponível em versões física e digital
NERDZ
VENHA PARA UM MUNDO DIFERENTE. O SEU!
JAMBÔ

VIDA DE DESENHO

Toda a loucura do universo dos cartoons para 3D&T Alpha

POR BRUNO "BURP" SCHLATTER
E TIAGO "ORIEBIR" RIBEIRO

Desde a pré-história, o homem tem tentado reproduzir o movimento em suas obras de arte. De pinturas em cavernas e em vasos que retratam o movimento ao longo de superfícies, até inventos engenhosos como o praxinoscópio, diversas tentativas foram realizadas. A invenção do cinema pelos irmãos Lumiére no fim do século XIX e o posterior surgimento da televisão no século XX enfim estabeleceram as obras audiovisuais como mídia, das quais as animações fazem parte. A História da animação, mais especificamente dos desenhos animados, pode ser resumida em quatro grandes eras, apresentadas a seguir.

As eras da animação

Era do Silêncio (décadas de 1900 a 1920)

As primeiras animações em filme foram anteriores ao uso de som no cinema. Com duração curta e temas simples, algumas produções desta época costumam ser comparadas com tiras de quadrinhos em movimento — algumas até usavam balões de diálogo! Séries populares das tiras de jornais, como *O Pequeno Nemo na Terra dos Sonhos*, foram provavelmente os primeiros personagens animados adaptados ao cinema.

Em 1915, **Winsor McCay**, o criador do Pequeno Nemo, produziu *Gertie, o Dinossauro*, um dos primeiros personagens originais da animação. Com um ar de novidade, nesta época os desenhos eram mais pequenos truques do que obras completas — Gertie, por exemplo, fazia parte de uma apresentação ao vivo do próprio cartunista, que "ordenava" os truques que ela deveria fazer para o público.

Também em 1915, os irmãos **Max** e **Dave Fleischer** inventaram o rotoscópio, que permitiu agilizar e simplificar a produção de imagens em movimento. O estúdio de animação criado por eles se tornaria um dos principais da era de ouro da animação, com personagens como *Ko-Ko o Palhaço*, o cachorro *Bimbo* e *Betty Boop*. E em 1920 surgiu aquele que é considerado o primeiro astro da animação: o *Gato Félix*, criado por **Otto Messmer** para o estúdio de **Pat Sullivan**.

Era de Ouro (décadas de 1920 a 1950)

O *Gato Félix* fez um enorme sucesso, transformado em quadrinhos e diversos outros produtos ao longo da década de 1920. Foi o primeiro de uma série de personagens que fariam a Era do Ouro da animação nos anos seguintes: *Mickey Mouse, Pato Donald, Betty Boop, Popeye* e tantos outros.

Os primeiros desenhos dessa época são conhecidos por serem especialmente surreais. Devido às técnicas de animação ainda incipientes, era necessário utilizar personagens simples, e os preferidos eram, geralmente, animais estilizados com formas e trejeitos humanos. Lembre-se disso em aventuras inspiradas por este período: qualquer coisa pode ser animada e ter vida própria, de objetos e utensílios até plantas, animais e mesmo fenômenos da natureza!

Além disso, como os curtas de animação eram exibidos em cinemas antes de filmes adultos, seus temas muitas vezes também eram adultos. Em especial após a Crise de 1929 e a Grande Depressão nos Estados Unidos, muitos deles tratavam de temas cruéis e até um pouco macabros, como a fome, a pobreza e a mortalidade.

Isso começou a mudar a partir da publicação Código Hays, em 1930, que ditava normas morais para os filmes de Hollywood. A partir de 1934, quando suas regras passaram a ser aplicadas mais incisivamente, isso afetou bastante as animações, que começaram a sofrer censura de temas e ideias. O sucesso de *A Branca de Neve e Os Sete Anões*, em 1937, o primeiro filme de longa-metragem de animação completamente colorido, também marcou uma mudança no estilo dos estúdios, que passaram a ser fortemente influenciados pelos mundos de fábula de **Walt Disney**.

Com o começo da Segunda Guerra Mundial, a partir de 1939, personagens de desenhos animados — a exemplo dos super-heróis das histórias em quadrinhos — também foram enviados ao *front*. Muitos desenhos dessa época, hoje considerados clássicos, colocam personagens como Pernalonga, Pato Donald e Popeye enfrentando **Hitler**, **Mussolini** e o imperador **Hirohito**.

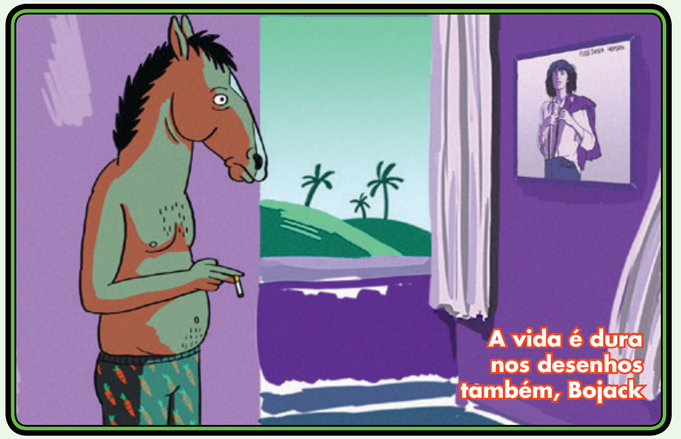
Era da Televisão (décadas de 1960 a 1980)

A televisão afetou bastante as animações norte-americanas, em especial a partir das décadas de 1950 e 1960. Devido às demandas de produção, as técnicas de animação precisaram ser simplificadas, com maior repetição de cenários e ações — as animações tinham movimentos menos rebuscados, mas podiam ser produzidas muito mais rapidamente, o que possibilitou a criação de muitas séries em prazos até então não praticados.

Nenhum estúdio marcou o período tanto quanto a Hanna-Barbera. Seus personagens dominaram praticamente todas as faixas etárias, desde os animais falantes (como *Zé Colmeia* e o *Leão da Montanha*) até os desenhos de aventura (*Johnny Quest, Space Ghost* e *Herculoides*), passando ainda pelos desenhos sobre mistérios e música para o público jovem (*Scooby-Doo, Josie e as Gatinhas*). O estilo rápido e simples da Hanna-Barbera também se refletia em seus roteiros, que eram adequados para toda a família. Isso possibilitou o primeiro desenho animado veiculado em horário nobre — *Os Flintstones*, de 1960 —, que fez história como uma das séries de maior sucesso da televisão norte-americana.

No fim da década de 1960, no entanto, entraram em cena os desenhos da contracultura, com temas mais psicodélicos e adultos; o grande exemplo é *Fritz the Cat* (1971), baseado no personagem de **Robert Crumb**, o primeiro filme de animação a ser classificado como "impróprio para menores".

Era Moderna (de 1980 até o presente)



Uma marca da era moderna é o resgate (e, em alguns sentidos, reinvenção) do passado. Algumas animações das décadas de 1980 e 1990 — desde o filme *Uma Cilada para Roger Rabbit* até séries de televisão como *Tiny Toon* e *Animaniacs* — têm um tom bem forte de homenagem, celebrando as décadas de história de animação até então. Em outros casos, o renascimento comercial de estúdios históricos, como a Disney, trouxe de volta personagens clássicos em novas animações, como *Ducktales* e *A Turma do Pateta*.

Outro elemento da era moderna é a consolidação das animações para adultos, usando da sátira para debater temas como cultura, sociedade e política. Séries como *Os Simpsons* e *South Park* são hoje recordistas em número de temporadas, mesmo quando comparadas com seriados *live action*. E houve também o desenvolvimento de novas técnicas, com as animações feitas em computador, que baratearam a produção, e a grande influência das animações japonesas, em especial nas séries de ação e aventura, veiculadas nos últimos anos em canais de televisão como Cartoon Network e Nickelodeon.

Assim, de maneira geral, uma campanha de desenhos da era moderna pode ser muito mais variada e única. Você pode misturar comédia adulta com referências à cultura pop — como em *Ricky and Morty* —, sátira e acidez social — como *Bojack Horseman* —, até reconstruções e homenagens mais específicas do ambiente de desenhos clássicos — como nos jogos *Bendy and the Ink Machine* e *Cuphead*.

Você é desprezível!

Fazer um aventura (ou, quem sabe, uma campanha?) inspirada por desenhos animados é mais uma questão de espírito e vontade do que regras de jogo. *3D&T* é um sistema que já é, naturalmente, uma boa opção: com regras simples e uma ficha que permite uma descrição livre do personagem, você pode se concentrar muito mais em jogar e se divertir do que lembrar regulamentos. Você pode utilizar personagens de diversas pontuações — até mesmo misturando-as, utilizando as regras de Pontos de Destino —, com pouca ou nenhuma restrição de vantagens e desvantagens.

A seguir, apresentamos uma série de elementos recorrentes em histórias deste tipo. São mais características comuns do que uma lista de controle; nem todos irão sugerir alterações de regras: muitos são apenas sugestões de clima e espírito de jogo. Não se sinta preso a qualquer uma delas — muito pelo contrário, se há algo que caracteriza este tema, é a absoluta ausência de regras fixas! Assim, alguns desenhos podem ser mais rígidos a respeito da possibilidade de personagens morrerem, enquanto outros podem dar um foco maior ou menor na questão do humor.

Acima de tudo, como sempre, e talvez mais ainda neste caso, o importante é se divertir!

Não há morte!

Personagens de desenhos animados não morrem — bom, quase nunca. São furados por tiros, cortados em pedaços, explodem, recebem mais pancadas na cabeça do que um prego, e o máximo que ficam é temporariamente atordoados, com estrelas dançando ao redor por alguns segundos antes de voltarem à ativa. Por isso, em uma campanha clássica de desenhos animados, você nunca realizará Testes de Morte: ao serem reduzidos a 0 PVs, os personagens sempre ficarão imediatamente

Muito Fracos. Não existe castigo contínuo. A cada rodada nesse estado, o personagem pode fazer um teste de Resistência, com um bônus cumulativo de +1 a partir do segundo; quando passar, recupera 1 PV e volta à ativa como se nada houvesse acontecido.

Note que a morte nestes desenhos não é totalmente inexistente — mas é muito mais um elemento narrativo, usado para encerrar uma trama ou, mais frequentemente, marcar a passagem para uma próxima cena da história. Por exemplo, fazendo com que o personagem chegue ao céu ou ao inferno, ou seja obrigado a rever a sua vida passando em frente aos olhos. Assim, um personagem só morrerá em uma campanha baseada em desenhos animados se a trama de alguma forma requerer que isso aconteça ou seja possível.

A lógica é maleável!

Em um desenho animado, as leis da física só fazem sentido quando querem fazer. Você pode correr direto para um precipício — e então seguir correndo pelo próprio ar, desde que não olhe para baixo e veja que não há chão sob seus pés!

Este é um elemento mais narrativo do que qualquer outra coisa. Você pode se descrever fazendo coisas que jamais fariam sentido em outros cenários — "Ei, é um desenho animado"! Sim, mas sem abusos: se uma lógica maleável em uma determinada cena for muito conveniente para o jogador, o mestre pode pedir que ele role um dado; apenas caso o resultado seja maior do que 3 ela acontecerá. Isso não é um teste, e independe das características do personagem. Se preferir, o mestre pode apenas cobrar 1 PE para permitir que a lógica seja torcida em favor do jogador.

Em outras rolagens de dados, como testes e jogadas de FA/FD, o jogador também sempre pode pedir para *inverter a lógica*. Isso significa que, no lugar de usar o valor de cima do dado, ele irá usar o de baixo (assim, se rolar um 1, o valor contará como 6). Não há custo, mas ele deve anunciar que quer fazer isso antes de jogar os dados.

Não pense, faça!

Jogos tradicionais de RPG podem ter uma dose considerável de planejamento e estratégia, com jogadores que ponderam cuidadosamente cada uma de suas opções antes de decidir um curso de ação. Combates são jogos táticos complexos, em que um único detalhe na construção da ficha pode fazer toda a diferença.

Mas não em um jogo baseado em desenhos animados! Aqui, é mais importante reagir rápido e não parar a ação. Lembre-se que um desenho animado nunca morre — no máximo, ficará atordoado por algumas rodadas. Portanto, você raramente precisa se preocupar com as consequências dos seus atos, e pode deixar o caos tomar conta da mesa de jogo.

Seja engraçado!

Mais do que qualquer outra coisa, um desenho animado clássico busca ser engraçado (se consegue ou não, fica a critério de cada um). O humor é importante, mesmo que seja às custas do seu personagem!

O mestre pode incentivar isso, permitindo que, sempre que um jogador aceitar que o seu personagem seja prejudicado em prol de uma situação engraçada, ele receba 1 PE bônus como compensação. Da mesma forma, este bônus pode ser também dado ao jogador que fizer algo engraçado a ponto de fazer o mestre ou os demais jogadores caírem na gargalhada. Esse PE não pode ser acumulado para trocar por pontos de personagem — mas ainda pode ser usado para sucessos automáticos, poderes surpreendentes, inverter a lógica e outros usos alternativos.

Animais falantes!

Nenhum tipo de personagem é mais característico dos desenhos animados clássicos do que os animais humanoides falantes. Mickey, Donald, Pernalonga, Patolino, Zé Colmeia… Poderia-se nomear uma população inteira deles.

O ***Manual 3D&T Alpha*** apresenta a vantagem única Kemono, que pode ser usada para criar personagens assim. O mestre pode concedê-la gratuitamente, se quiser que todos os personagens dos jogadores sigam este padrão.

Uma solução alternativa, mais simples do que usar a vantagem única, pode ser apenas conceder um sentido especial, movimento especial (veja no ***Manual do Defensor***) ou especialização gratuita a cada personagem, para representar a sua herança animal. Um cão poderia ter faro aguçado; uma águia, visão aguçada; um gato, a especialização Acrobacia; etc.

Novas Vantagens

Criatura de Acetato (+2 pontos)

Esta é uma vantagem única especial, que você pode usar se quiser misturar desenhos animados com personagens de outros tipos — como em *Uma Cilada para Roger Rabbit, Mundo Proibido, Bonkers* e *Space Jam*. Ela pode ser adicionada a qualquer outra vantagem única, aumentando seu custo. Assim, você poderia ser um Elfo de Acetato, Golem de Acetato, Vampiro de Acetato, etc.

A criatura de acetato possui todas as características da vantagem única original, e também:

Imortal. Desenhos animados não morrem — como descrito acima, no máximo ficam Muito Fracos, podendo voltar à ativa em poucas rodadas. Ele ainda pode ser morto, no entanto, em condições especiais determinadas pela trama (por exemplo, se for mergulhado n'O Caldo de *Uma Cilada para Roger Rabbit*).

Torcer lógica. Um desenho animado pode torcer e inverter a lógica, desafiando as leis da física como descrito acima. Isso requer uma rolagem maior do que 3 em 1d, ou o gasto de 1 PE.

Kits especiais. Em uma campanha que utilize esta vantagem única, os kits de desenho animado descritos adiante só podem ser adquiridos por personagens que a possuam.

Saco de Surpresas (2 pontos)

Você possui um item, como uma sacola, bolso, cartola ou qualquer outro em que você possa colocar a mão e retirar alguma coisa de dentro — qualquer coisa! Assim, você pode usar um Poder Surpreendente (*Manual 3D&T Alpha*, p. 142) para adquirir qualquer vantagem sem gastar PEs, pagando, em PMs, o dobro do seu custo em pontos. Um Ataque Especial, por exemplo, custaria 2 PMs (mais o custo normal para ativar a vantagem), enquanto um Tiro Múltiplo custaria 4 PMs. Só é possível manter uma vantagem ativa de cada vez através do Saco de Surpresas.

Se quiser, o mestre pode pedir para o jogador rolar um dado sempre que o saco de surpresas é ativado ou tem a sua vantagem trocada: caso caia um resultado 6, o item desejado pelo personagem não é conseguido, mas algo completamente inesperado sairá do saco no lugar! Você pode utilizar um dos poderes com efeitos aleatórios dos kits descritos adiante, escolhido pelo mestre, para determinar o que exatamente é obtido.

Novas Manobras

A seguir, apresentamos novas manobras opcionais, apropriadas para aventuras com temática cartunesca. Cuidado: elas podem deixar seu jogo muito mais louco e imprevisível — então abuse delas!

Ação Secundária. Ações secundárias deixam as cenas mais dinâmicas, mas exigem planejamento. Você pode abrir mão de sua ação em um turno para receber uma ação extra no turno seguinte. Esta ação, contudo, precisa ser diferente da ação principal: se você fizer um ataque ou magia que causa dano, sua ação secundária deve ser um teste de perícia, magia de paralisia ou algum outro efeito que não cause dano, por exemplo. Você só pode realizar uma ação secundária na rodada.

Acelerar e Desacelerar. Você pode abrir mão de alguns *frames* no meio do seu movimento. Eu e o animador vamos fingir que não vimos isto. Em regras, você pode declarar que deseja um movimento extra em um turno, abrindo mão de um movimento no próximo.

Antecipação. Esta manobra prepara a audiência para algo que está para acontecer. Você pode usá-la quando fizer qualquer ação ou movimento que consuma PMs. Seus alvos recebem +1 na característica para resistir ou defender, mas você gasta –2 PMs, cumulativo com outros redutores (no entanto, você sempre deve consumir ao menos 1 PM).

Comprimir e Esticar. Quando conseguir *inverter a lógica*, você pode, em vez de usar o valor oposto do dado, tornar possível o impossível *(Manual 3D&T Alpha*, pág. 142), esticando ou comprimindo seu corpo. Contudo, seu corpo vai ficar desengonçado pelos próximos 1d turnos, em que você só pode fazer uma ação ou movimento, e gasta o dobro de PMs.

Encenação. Uma boa postura e silhueta são essenciais para o público entender o que o personagem está fazendo. Quando fizer um teste de perícia, você pode acionar esta manobra, ficando parado, concentrado em uma ação e abrindo mão de toda sua movimentação. Enquanto permanecer assim, você recebe o bônus de +1 para aquela tarefa, mas não pode fazer qualquer outra coisa.

Locações

Um desenho animado pode ocorrer em uma variedade muito grande de lugares e épocas. Do longínquo espaço sideral até Camelot, onde o Rei Arthur reside, qualquer ambiente pode servir de cenário para uma aventura animada. Os mesmos personagens podem transitar entre eles ao longo das aventuras, mesmo que não faça o menor sentido lógico — basta uma curva errada em Albuquerque para sua viagem a São Francisco levá-lo até a caverna de Ali Babá e os Quarenta Ladrões!

A tabela na página a seguir apresenta alguns cenários típicos de desenhos animados. Se quiser, o mestre pode decidir aleatoriamente onde uma aventura se passará: basta rolar dois dados, um para as colunas e outro para as linhas da tabela. A tabela pode ser usada inclusive no meio da aventura — um teleporte errado, uma torção de lógica caprichada ou um soco tão forte que é capaz de abrir uma brecha no espaço-tempo, podem mudar o cenário a qualquer momento!

	1	2	3	4	5	6
1	Camelot	A caverna de Ali Babá	Navio pirata	Cornualha	Castelo assombrado	Sede da ACME
2	Pântano	Malucolândia	País da Matemágica	Area de Tormenta!	Fábrica de botões	O Sol
3	Uma fazenda	Floresta tropical	Fábrica de chicletes	Ninho de pássaros gigantes (cheio de ovos)	A Lua	A casa de um dos personagens
4	Dentro de um barril prestes a cair em uma cachoeira	Polo Norte	Praia	No meio de uma guerra	Ilha deserta	Na seção de frutas e legumes do mercadinho mais próximo
5	Marte	Em um castelo nas nuvens, povoado por gigantes	O Velho Oeste	Dentro de uma estação espacial	O Céu (nuvens, anjinhos tocando harpa, Deus)	Dentro do bolso traseiro de alguém
6	Na asa de um avião em pleno voo	O meio do mar	No Polo Norte (mas cercado de ursos famintos)	Fora de uma estação espacial	Dentro do bolso traseiro de outro personagem (*junto* do personagem)	O Inferno (chamas, diabretes, caldeirões, o Diabo)

Novos Kits

Os kits a seguir representam alguns estereótipos clássicos vistos nos desenhos animados. Normalmente estão ligados a aspectos visuais do personagem, mas nem sempre é assim — um bebê fofinho pode ser tão forte e mau humorado quanto o lenhador da floresta, e isto faz parte da falta de sentido das animações. O importante é ficar engraçado!

Note que todos os kits têm algum poder com uma lista de efeitos aleatórios. Você pode mantê-los assim ou adotar estes poderes como manobras, disponíveis para qualquer personagem — isso certamente vai deixar seu jogo *insano*. Se decidir por esta abordagem, os kits ficarão com apenas dois poderes. Neste caso, Adquirir um novo kit depois do primeiro custa apenas 1 ponto.

Caso você realize uma campanha misturando personagens de desenho e personagens normais, considere que todos os kits a seguir possuem como exigência extra a vantagem única Criatura de Acetato, descrita acima.

Brutamontes

Exemplos: Brutus (Popeye), João Bafo-de-Onça (Disney), Spike, o buldogue (Tom e Jerry).

Exigências: F2, R1.

Os malandros podem ser espertos e os fofinhos podem enganar a todo mundo — mas no fim das contas, todos têm medo de você. Você é grande, forte, normalmente mal-encarado e até mesmo os paspalhos sabem que você não deve ser irritado. Você pode não ser o mais inteligente, mas compensa isso com músculos e intimidação.

Arma Aleatória. Você pode gastar 2 PMs e um movimento para tirar do bolso um item qualquer para bater nos outros. O item fica em sua posse por 1d turnos. Se não tiver nenhuma ideia engraçada de arma, role 1d a seguir:

1. Bomba com pavio aceso. O personagem tem uma ação para se livrar dela ou apagar o pavio, antes que exploda causando 1d de dano que ignora FD.

2. Uma epístola (igual a uma carábina, só

que menorzinha). Oferece F+1. Sim, é uma arma de fogo que você usa para *bater*.

3. Luvas de boxe. Permitem fazer um ataque extra por turno (este ataque não considera H na FA).

4. Balão de borracha cheio de gás. Faz você flutuar como se tivesse a vantagem Voo.

5. Taco de baseball. Em caso de crítico, multiplique sua F mais uma vez.

6. Você tira a si mesmo, que foge, com medo. Perplexo com a situação, você perde sua próxima ação.

Força é Tudo. Você pode substituir Habilidade por Força em qualquer situação, exceto para calcular FD e lançar magias. Ao fazer um ataque corpo-a-corpo, você soma F+F+1d (2F+1d, ou 3F+1d em um crítico). Qualquer condição que reduza sua Habilidade também reduz sua Força.

Socão. Você resolve seus problemas com toda sua desenvoltura e graciosidade, por meio de um soco direto que arremessa longe os seus adversários. Gaste 1 PM quando fizer um ataque. Se causar dano, a vítima deve ser bem sucedida em um teste de F ou será arremessada a uma distância igual a 1m para cada ponto de dano que tenha sofrido, sem receber dano extra pelo deslocamento (a menos que ele resulte em uma queda).

Fofinho

Exemplos: Bebê Herman (Uma Cilada para Roger Rabbit), Mort, o lêmure (Madagascar), Piu-Piu (Looney Tunes).

Exigências: Aparência Inofensiva.

Você rouba a atenção por onde passa. Sua aparência frágil, voz doce e grandes olhos brilhantes são capazes de enternecer mesmo o mais duro dos corações. Fofinhos normalmente conseguem tudo o que querem num estalar de dedos — o que pode ser um problema caso algum deles esteja buscando a dominação mundial...

Eu acho que vi um gatinho. Você sempre é subestimado em combate, recebendo um bônus de +2 em sua iniciativa e esquivas. Além disso, sua Aparência Inofensiva sempre funciona, mesmo que seu adversário já tenha visto você lutar diversas vezes.

Garrafa Misteriosa. Você apela para a curiosidade de seu adversário, sacando uma garrafa sabe-se lá de onde, forçando uma vítima que possa ver a fazer um teste de R. Se ela falhar, bebe algum conteúdo aleatório criado a partir da rolagem de 1d na lista a seguir. Os efeitos duram enquanto forem engraçados.

1. Molho de pimenta. Causa 1d pontos de dano por fogo. Qualquer coisa que a vítima toque pode pegar fogo também.

2. Loção capilar. Faz os cabelos da vítima crescerem incontrolavelmente (mesmo que ela originalmente não tenha pelos).

3. Perfume. Causa 1d pontos de dano químico, mas deixa a vítima com hálito refrescante, recebendo +2 em testes de Manipulação.

4. Café muito quente. Causa 1d pontos de dano por fogo, mas recupera 1d+2 PMs.

5. A fórmula do Médico e o Monstro. Modifica completamente a aparência e personalidade do personagem que a beber.

6. Removedor. Causa 1d pontos de dano químico, mas deixa a vítima invisível.

Olhinhos Brilhantes. Quando você quer algo, basta mostrar seus olhinhos grandes. Ninguém é capaz de resistir a isso! Em regras, você pode escolher três magias da escola Elemental (espírito) e lançá-las impondo um redutor de R–1 ao alvo. Se adquirir a vantagem mágica, você pode lançar as magias escolhidas pela metade do custo, e o redutor se aplica a todas as magias dessa escola.

Golpista

Exemplos: Dick Vigarista (A Corrida Maluca), Dooley e Zeca Urubu (Pica Pau), Malvado (Ursinhos Carinhosos).

Exigências: Crime ou Manipulação; não pode possuir Código de Honra.

Você ganha a vida passando os outros para trás. Desprovido de qualquer senso de honestidade, você acredita que só se dá bem aqueles que tiram proveito de tudo e de todos. Alguns o chamam de vigarista, mas no fundo você sabe que é só uma pessoa de negócios.

Ei, atrás de você! Você engana o alvo para atacá-lo ou fugir. Gaste um movimento e 2 PMs para forçar o oponente a fazer um teste de R; se falhar, ele ficará indefeso contra o seu próximo ataque ou não poderá reagir caso você tente fugir da batalha.

Mestre dos Disfarces. Quando a coisa aperta, você saca um disfarce de onde menos se espera. Gaste 2 PMs e um movimento para inventar um disfarce legal que, além de fazer você passar despercebido, concede um bônus (ou role 1d na tabela a seguir). Os efeitos do disfarce duram 1d turnos.

1. Traje de Balé. Concede +2 em Lábia. Não funciona com bailarinas.

2. Policial. Concede +2 em Intimidação. Não funciona com policiais.

3. Peru (interprete da forma que quiser). Recebe +2 em Sedução ou Doma.

4. Traje de Banho. Concede +2 em Natação. Não funciona com tubarões.

5. Vendedor de Seguros (com maleta). Concede Má Fama e –1 em todos os testes de perícia. Funciona com outros vendedores de seguros.

6. Versão extremamente atraente para seu oponente. Concede +4 em Sedução e Canto contra ele.

Papo de Vendedor. Esta técnica é perfeita para vender cães falantes, almoços grátis, lâmpadas mágicas, carros 0 km feitos de papelão e outras maravilhas. H vezes por dia, você pode transformar qualquer coisa mundana em um algo incrível, concedendo uma vantagem ou os poderes de um item mágico a uma criatura ou item. Gaste uma quantidade de PMs igual a duas vezes o custo da vantagem (por exemplo, para conceder Aceleração ao carro de papelão, você gasta 2 PMs, enquanto para transformar um copo d'água em poção de magia total, você gasta 4 PMs). Caso o efeito ou vantagem tenha um custo em PMs para ser ativado, ele é gasto pelo usuário do item. Independente do poder que conceder, os efeitos duram por 1d turnos (geralmente o tempo que você tem para desaparecer de vista). Este poder não funciona em personagens jogadores ou personagens representados por vantagens e desvantagens.

Herói

Exemplos: Florzinha (Meninas Superpoderosas), Freakazoid (Freakazoid!), Mickey (Disney).

Exigências: H2; Código de Honra dos Heróis.

Em um mundo tomado por monstros e vilões, onde o crime prospera, o mal espreita a cada esquina e os inocentes estão à mercê da própria sorte, você surge como um farol de esperança, combatendo malfeitores, libertando reféns, impedindo a delinquência e tornando o mundo um lugar melhor — mesmo que às vezes os problemas surjam por culpa sua...

Deus Ex Machina. Quando tudo parece dar errado, você arranja uma solução inesperada. H vezes por dia, você pode gastar 2 PMs para Tornar Possível o Impossível (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 142).

Heroísmo. Nenhum inocente será ferido em sua presença. Sempre que algum personagem que você possa alcançar com seu movimento for atacado, você pode ir até ele e rolar sua FD contra o ataque, sofrendo qualquer

dano no lugar da vítima. Além disso, você recebe H+2 em seu próximo ataque contra este atacante. Você pode defender uma quantidade de alvos igual a quantidade de movimentos que puder fazer.

Vexame. Você não apenas ensina uma lição aos malfeitores — mostra o que há de pior neles (geralmente humilhando-os no processo). Quando fizer um ataque, você pode gastar também 2 PMs e um movimento. Se o ataque for bem-sucedido, além de causar dano ele também gera um efeito adverso aleatório. Se não tiver ideia do que fazer, role 1d na tabela a seguir:

1. O alvo bate no teto (ou avião voando baixo, ou na Lua), fica chato como uma tampa de bueiro e volta rolando pelo solo, perdendo sua ação no próximo turno.

2. O alvo cristaliza e se quebra em mil pedaços, perdendo 1d PVs.

3. O alvo fica duro como uma tábua e cai no chão, sem poder se mover pelo próximo turno.

4. O alvo passa a imitar uma mula escoiceando, por 1d turnos. Fazer qualquer ação ou movimento que não seja imitar uma mula custa 1 PM, além do gasto normal para ativar poderes e vantagens.

5. Um par de algemas gigantes surge nas mãos (ou patas, ou tentáculos...) do alvo. Pelos próximos 1d turnos, ele gasta o dobro do custo para qualquer ação que consuma PMs.

6. Um balde d'água cai na cabeça do alvo, deixando-o humilhado (–1 em testes sociais por 1d turnos), mas muito limpo.

Malandro

Exemplos: Droopy (Tom e Jerry), Pernalonga (Looney Tunes), Pica-Pau (Pica-Pau).

Exigências: Manipulação.

Normalmente baixinhos e com corpo em formato de pera, malandros só querem ficar em paz — até serem incomodados. A partir daí, nada é louco o suficiente para não ser feito, com o objetivo de azucrinar a vida de quem estiver em seu caminho. Seus planos cada vez mais mirabolantes derrotam o adversário pelo cansaço — e muitas vezes, mesmo assim você não para!

Embasbacar. Você é tão inconsequente que pode tentar deixar seu oponente estupefato. Declare que quer fazer isso e gaste 1 PM quando fizer um ataque. Se acertar, além de causar dano, o alvo precisa ser bem-sucedido em um teste de R ou sofre algum efeito imbecil durante a próxima rodada. Defina algum efeito ou role 1d na tabela a seguir:

1. Comprimido até ficar mais fino que papel. O alvo perde suas ações por um turno (mas pode se mover).

2. Todos os pelos (ou penas, escamas, roupas...) do alvo saem voando. Ele fica com muita vergonha e tem A0 por um turno.

3. O queixo do alvo cai até o chão e os olhos saltam para fora das órbitas. Ele tem H0 por um turno.

4. O alvo divide-se em 100 versões miniaturizadas. Elas saem correndo feito loucas, como se sofressem os efeitos da magia Pânico, por um turno.

5. Todas as extremidades saltam longe e se juntam novamente. O alvo perde 1d PMs.

6. O alvo derrete e se transforma em uma poça de líquido pegajoso. Ele não consegue agir ou se mover, mas tem Armadura Extra contra qualquer tipo de dano, por um turno.

Safo. Você sempre consegue dar um jeito de escapar de qualquer situação. Você pode gastar 1 PM para receber um bônus de +2 a seu favor, sempre que rolar um dado. Isso inclui cálculos de FA e FD, rolagens de perícia, dano de magias e qualquer outra rolagem.

Um Passo Além. Quando os outros estão vindo, você já está voltando! Você um bônus de +2 na iniciativa, e nunca é considerado surpreso.

Paspalho

Exemplos: Blau Blau (Coelho Ricochete), Cosmo (Os Padrinhos Mágicos), Du (Du, Dudu e Edu), Pateta (Disney), Patrick (Bob Esponja).

Exigências: Aliado, Aparência Inofensiva; Código de Honra dos Heróis; escolha um entre Código de Honra da Gratidão, da Honestidade, Insano (qualquer) ou Inculto; não pode possuir Genialidade ou Memória Expandida.

Você é cheio de boas intenções e só quer ajudar. Contudo, não costuma ser muito brilhante… e acaba fazendo as coisas de um jeito que só cria mais confusão, atraindo a raiva de todos ao seu redor. Mesmo assim, apesar de toda a bagunça que provoca, você sempre será fiel aos seus amigos, fazendo de tudo para estar ao lado deles em caso de necessidade.

Bom Coração. Sua ingenuidade e boas intenções são capazes de motivar os outros. Em regras, você pode gastar 2 PMs e um movimento para inspirar todos os aliados que possam vê-lo ou ouvi-lo. Eles recebem um dos seguintes benefícios (à escolha do aliado):

Pode repetir sua próxima rolagem de 1d, ficando com o segundo resultado, mesmo que seja pior do que o primeiro; ou curar 1d PVs ou PMs.

Defesa Marota. Quando tudo parece perdido, você faz a diferença no instante final. Se você ou um de seus aliados sofrer um ataque, você pode gastar 2 PMs e fazer um teste de A em vez de esquivar ou se defender. Se tiver sucesso, você invoca algo que toma o dano por você e causa um efeito extra. Se não tiver ideia do que invocar, role 1d na tabela a seguir:

1. Gambá. Depois de tomar o dano, ele explode em uma bomba de fedor, causando o redutor de –1 em todos os testes do atacante por 1d turnos.

2. Capacete de Futebol Americano. Além de defender o ataque, causa 1d pontos de dano ao atacante (que machucou a mão).

3. Balão de Gás Hélio. Defende o ataque e se agarra no adversário, que flutua por 1d turnos.

4. Planta Carnívora. Não defende o ataque (e a FD da vítima será H+1d), mas ataca o adversário com FA igual à 1d+5, pelos próximos 1d turnos.

5. Pedra gigante. Cai do céu sobre o atacante. Não causa dano, mas ele não pode fazer qualquer coisa no próximo turno.

6. Pote de Cola. Além de defender, o atacante fica enredado, sem poder se mover por 1d turnos.

Pena. Sua bondade inspira a piedade dos outros (ou você apenas não parece ser perigoso). Criaturas com H igual ou inferior à sua não podem lhe atacar ou molestar de qualquer forma. Criaturas com H superior têm direito a um teste de R por turno para ignorar esse efeito.

Perseguidor

Exemplos: Frajola e Hortelino (Looney Tunes), Tom (Tom e Jerry).

Exigências: R2; Inimigo; Insano: obsessivo (capturar sua presa).

Seja porque está com fome, por vingança ou apenas para passar o tempo, você tem um único objetivo: caçar

uma presa. Cada atitude sua é dedicada a cumprir este objetivo. Quando não está efetivamente perseguindo a vítima da vez, você está traçando planos mais mirabolantes, comprando equipamentos mais poderosos e armas mais engenhosas. Não importa quantas vezes você seja chamuscado, desintegrado, baleado, caia de desfiladeiros ou fique embaixo de pedras realmente muito pesadas: tudo valerá a pena quando você enfim colocar as mãos na sua presa!

Armadilha Imobilizante. Você pode gastar um turno para fazer uma armadilha imobilizadora. A primeira criatura que se aproximar dela deve fazer um teste de H-2. Se falhar, ficará paralisada e indefesa. A criatura pode fazer um teste de Força por turno para tentar se soltar.

Armadilha Improvisada. Você pode gastar 2 PMs e um movimento para sacar uma armadilha qualquer que vai lhe ajudar a capturar sua presa (bem, quase sempre). O item fica em sua posse por 1d turnos e some depois disso, mesmo que seja usado. Se não tiver nenhuma ideia engraçada de item, role 1d a seguir:

1. Buraco Camuflado. Qualquer um que passar por ele cai, sofrendo 1d de dano pela queda e –1 em todas as suas jogadas enquanto durar o efeito.

2. Armadilha de Urso Gigante. Causa 1d+2 de dano e obriga o alvo a fazer um teste de F por turno para se livrar.

3. Presente Explosivo. Uma lambreta para ao lado da vítima e entrega um presente que explode, causando 1d pontos de dano a todos que estejam à distância corpo-a-corpo do alvo.

4. Revólver. Concede +2 em Intimidação. Sempre que dispará-lo, role 1d: se o resultado for par, você ataca com PdF+1; se for ímpar, dispara uma bandeirinha em que se lê a palavra "Bang", e se torna inútil.

5. Rede de Caçar Borboletas. Concede a vantagem Paralisia contra um alvo de cada vez. Caso já possua a vantagem, pode usá-la pela metade do custo.

6. Um braço mecânico articulado. segurando uma torta de nata acerta o alvo na cara. Não causa nenhum dano, mas o alvo perde um movimento.

Temporada de Patos! Você pode se preparar para perseguir diferentes tipos de inimigo. No começo de cada dia, você pode trocar o tipo de personagem afetado pela vantagem Inimigo.

Pessimista

Exemplos: Bisonho (Ursinho Pooh), BoJack Horseman (BoJack Horseman) Daria Morgendorffer (Daria), Hardy (Lippy e Hardy).

Exigências: Insano (depressivo) ou Maldição (veja adiante).

Esqueça as explosões, loucuras multicoloridas e planos mirabolantes. Nada disso vai funcionar. A bomba vai explodir antes da hora, um piano vai surgir logo acima de você, o míssil vai disparar para o lado errado. Seja por ter visto as coisas se danarem mil vezes ou apenas por não ter mais vontade, um pessimista já desistiu de tudo. Seu mundo é cinza e você só se mete em confusões ainda porque seus "amigos" o arrastam em direção à bagunça.

Maldição: azar (–2 pontos). Você é foco de má sorte onde quer que vá. Estará sempre no lugar errado na hora errada. Itens falham ou quebram quando você mais precisa. Se um tijolo cai do céu no meio da multidão, é a sua cabeça que ele irá acertar. Quando um monstro decidir atacar, adivinhe quem será o alvo principal? Em regras, sempre que fizer um teste, role dois dados e fique com o pior resultado.

Conformismo. Mesmo quando as coisas parecem dar certo, você se dá mal. R vezes por dia, você pode perder 2 PVs para fazer novamente uma rolagem de dados.

Eu Avisei. As coisas não vão dar certo, e você sabe disso. Antes de você ou outro personagem realizar um teste (incluindo FA e FD), você pode gastar 1 PM para dizer que ele dará errado. Se o teste realmente falhar, você ganha 1 PE bônus até o fim da cena. Este PE não serve para evolução do personagem, mas pode ser usado para comprar sucessos automáticos, poderes surpreendentes, torcer a lógica e outros usos alternativos. O máximo de PEs por cena que você pode ganhar através deste poder é igual à sua H.

Oh vida, oh céus! Você pode gastar 2 PMs e um movimento para praguejar enquanto algo cai do céu (provavelmente na sua cabeça). Você certamente vai se ferrar, mas pode ser que seus amigos se beneficiem disso. Você pode pensar em algo para cair ou então rolar 1d a seguir:

1. Um ovo imenso de avestruz. Você perde 1 PV, mas seus amigos podem comer o que sobrar dele, recuperando 1 PV.

2. Um peixe cru. Você vai ficar fedido (todos os seus testes sociais são difíceis por 1d turnos... não que você se importe, claro), mas o peixe pode ser usado como uma arma que se debate, permitindo fazer 1d ataques extras neste turno (estes ataques não consideram a H na FA).

3. Flor (dentro de um vaso). Você perde 1 PV, mas um aliado que gaste sua próxima ação fazendo bem-me-quer-mal-me-quer na planta recupera 1d PMs.

4. Uma pilha de tijolos. Eles formam um muro em torno de você, concedendo A+1 por 1d turnos.

5. Uma ferradura. Mais três ferraduras. E um cavalo. Você perde 1d PVs, mas o cavalo é obediente, tem H3 e Aceleração.

6. Cofre. Você perde 1d+1 PVs e rola 1d: se o resultado for par, você recebe a vantagem Riqueza por 1d turnos; se for ímpar você só se deu mal mesmo.

Prodígio

Exemplos: Cérebro (Pinky e Cérebro), Macaco Louco (Meninas Superpoderosas), Plancton (Bob Esponja), Velma (Scooby-Doo).

Exigências: Genialidade; uma perícia completa.

Você é fascinado por uma área de conhecimento — e é muito bom no que faz. Seja criando armas de tecnologia futurista, tocando instrumentos com maestria ou solucionando mistérios complicados, você confia em sua capacidade superior para lhe tirar de quase qualquer enrascada.

Engenhocas. Você tem acesso a engenhocas diversas que compra, ganha ou constrói do nada. A qualquer momento, você pode gastar 2 PMs e um movimento para acessar uma engenhoca qualquer. Se não tiver ideia do que usar, role 1d na lista a seguir:

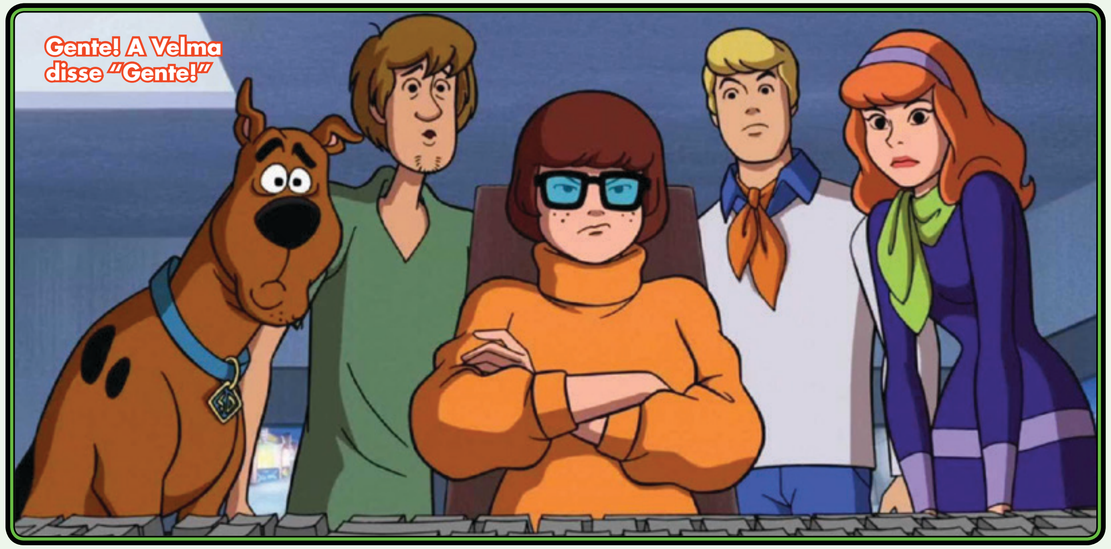
1. Um Trem (ou um triciclo infantil). Permite fazer o dobro de movimentos por 1d turnos.

2. Canivete de Mil e Uma Utilidades. Concede +2 em testes de perícias que você possua, cumulativo com quaisquer efeitos e poderes.

3. Osso. Não é exatamente uma engenhoca, mas distrai qualquer cachorro por 1d turnos.

4. Caneta de Cartunista. Você pode usá-la para desenhar objetos e criaturas reais (caso precisem de ficha, são construídas com metade de sua pontuação). Todo objeto criado permanece por 1d turnos.

5. Corda (pode ser uma corrente ou cipó)



6. Braço Mecânico. Concede Membros Elásticos (com o dobro de alcance, caso você já possua esta vantagem).

Profissional Treinado. Você pode gastar 1 PM para comprar um sucesso automático em um teste de perícia que possua, H vezes por dia.

Conhecimento Multidisciplinar. Você pode, H vezes por dia, gastar 2 PMs para fazer um teste de alguma perícia que não tenha, usando uma perícia que você possua.

Rabugento

Exemplos: Eufrazino e Patolino (Looney Tunes), Pato Donald (Disney).

Exigências: Fúria, Má Fama.

Normalmente, tudo o que você quer é ficar em paz. Mas por alguma razão sádica do destino, o universo inteiro parece conspirar para que isso não aconteça. Você até tenta não esquentar a cabeça com essas coisas, mas o barulho do clarinete do vizinho não tem fim, a abelha não para de zunir, o vento continua atrapalhando sua pintura, o fósforo não quer acender, o rádio muda de sintonia sozinho… Você tenta respirar fundo, mas seus pelos (ou penas) ficam eriçados, os olhos ficam vermelhos e voCÊ SIMPLESMENTE NÃO AGUENTA MAAAIIIS!

Full Pistola. Quando está em Fúria você *pode* gastar PMs, mas apenas para efeitos que causem dano.

Fúria Poderosa. Você sofre os efeitos normais da desvantagem Fúria, inclusive ficando esgotado depois do efeito. No entanto, quando entra nesse estado, você recebe F+2 e R+1 (PVs e PMs aumentam proporcionalmente).

Fúria Surpresa. Sua raiva é tão grande que você puxa um item inesperado do bolso e o usa para atacar os oponentes. Sempre que entrar em fúria, você pode gastar 2 PMs para ativar este poder. Se não tiver ideia de um item engraçado para puxar… a esta altura você já sabe, né? Os itens ficam ativos por 1d turnos.

1. Torradeira. Oferece F+1 ou PdF+1 para o próximo ataque. Role 1d. Se o resultado for par, pães saltam da torradeira depois do ataque, deixando o adversário cego por um turno.

2. Bigorna. Seu próximo ataque será crítico com um resultado 4, 5 ou 6.

3. Leão. A fera ataca a primeira criatura que vir (role 1d para definir quem — pode inclusive ser você!). Ele tem FA igual à 2d+2, FD igual à 1d+1, 10 PVs e conta como se também estivesse em Fúria.

4. Guitarra (ou outro instrumento de corda). Concede FA+2. Caso acerte um ataque com ela, role 1d: este é o número de cordas que estourou. Cada uma causa 1 ponto de dano extra.

5. 1d policiais com cassetetes. Eles contam como uma horda (*Manual do Defensor*, pág. 38) construído com metade de sua pontuação (use as regras para Aliado caso só possua o manual básico), e sempre atacam quem estiver contra a lei.

6. Flor que esguicha água. Não faz muito além de deixar o adversário molhado.

Vilão

Exemplos: Black Hat (Vilões), Cerebelo (Freakazoid!), Coração Gelado (Ursinhos Carinhosos), Esqueleto (He-Man), Diabo (Cuphead), Juiz Doom (Uma Cilada para Roger Rabbit).

Exigências: Aliado (geralmente algum pobre coitado que faz tudo o que você manda), Arena (um covil ou base de operações), Riqueza; Devoção (seu grande plano maligno), Insano (megalomaníaco), Má Fama; não pode possuir Código de Honra dos Heróis ou da Honestidade.

Salitre! Tempero! E tudo o que há de ruim! Esses são os ingredientes perfeitos para se criar um autêntico vilão de desenhos animados. Mais do que simplesmente passar os outros para trás, você quer *poder*! Não importa quantos inocentes bondosos ou animais fofinhos você tenha que aniquilar ou passar por cima para alcançar seus objetivos, você sabe que é superior a todos os outros e que seu plano não falhará… dessa vez.

Ardil. Você tece planos em cima de planos, e está sempre preparado para impedir que malditos enxeridos estraguem deus estratagemas. Você pode gastar 2 PMs e um movimento para sacar uma arma secreta que prejudica seu adversário. Escolha um efeito visual qualquer ou role 1d a seguir:

1. Tubarão com Laser. Se invocada na água, a criatura ataca tem F2 (corte), H2, R2, A0, PdF5 (fogo) e Arena (água). Se for convocada em terra firme, não faz nada e fica apenas se debatendo. Em ambas as situações, o tubarão permanece por 1d turnos.

2. Lança-Pimenta. Esta curiosa arma lança um condimento muito ardido na boca do alvo, causando 1d pontos de dano por fogo, mas concedendo ao adversário PdF+1 por 1d turnos, em que seus danos à distância serão por fogo).

3. Pistola de Raio Energético. Se falhar em um teste de R, o alvo não pode fazer qualquer ação que gaste PMs pelos próximos 1d turnos.

4. Boné com Hélices. Concede Voo por 1d turnos.

5. Tiranossauro com Laser! A fera ataca a primeira criatura que vir (role 1d para definir quem — pode inclusive ser você!). Ele tem FA igual à 1d+2 (corpo a corpo) ou 3d+1 (à distância) e FD igual à 1d+1, 15 PVs, conta como se estivesse em Fúria e permanece por 1d turnos.

6. Bomba de Fumaça. Uma nuvem de fumaça surge entre você e o alvo, permitindo realizar uma fuga sem direito a contra-ataque por um turno.

Mais Mau que o Pica-Pau. Você não se importa com ninguém além de si — mesmo seus aliados são substituíveis e provavelmente vão traí-lo em algum momento. Se houver um aliado que possa alcançar com seu movimento, você pode gastar sua ação e 2 PMs para ir até ele sempre que for atacado. O aliado deverá rolar a FD e sofrer qualquer dano pelo ataque; e você não consegue usar este poder se já tiver agido no turno. Este poder funciona mesmo em ataques de área, quando o aliado deve rolar sua FD duas vezes: a primeira para defender o ataque direcionado a você; a segunda para defender a si mesmo.

Meu Objetivo é a Conquista! Seu grande plano maligno é tudo o que importa. Sempre que iniciar uma cena em que você esteja fazendo algo de acordo com sua Devoção, você pode gastar 5 PMs para ter H+2 até o final da cena ou até fazer algo que não está ligado à sua Devoção.

Personagens Cartoon

A seguir, são apresentados alguns personagens icônicos das várias eras da animação, que podem servir como base para a construção de seus próprios personagens cartunescos. Note que alguns deles têm pontuação bastante alta — isso não é necessariamente um problema, uma vez que em uma aventura estilo cartoon a preocupação está mais em se divertir e ser engraçado do que vencer desafios.

Betty Boop (Talkartoons)

F0, H3, R1, A1, PdF0; 5 PVs, 5 PMs

Kits: Fofinha (eu acho que vi um gatinho, olhinhos brilhantes).

Aparência Inofensiva, Boa Fama; Arte.

Bob Esponja Calça Quadrada (Bob Esponja)

F0, H3, R2, A3, PdF0; 10 PVs, 30 PMs

Kits: Paspalho (bom coração, defesa marota).

Aliado (Patrick), Ataque Especial (F; paralisante), Aparência Inofensiva, Energia Extra II, Membros Elásticos, Patrono (Siri Cascudo), Pontos de Magia Extras ×2, Regeneração; Código de Honra dos Heróis, Código de Honra da Honestidade, Insano (hiperativo: teste de R–1 para manter o foco em qualquer atividade por mais de 1d turnos).

BoJack Horseman (BoJack Horseman)

F1, H1, R1, A0, PdF0; 5 PVs, 5 PMs

Kits: Pessimista (completo).

Boa Fama, Riqueza, Sentidos Especiais (Audição e Faro Aguçados); Insano (depressivo).

Brutus (Popeye)

F4, H1, R4, A2, PdF0; 30 PVs, 20 PMs

Kits: Brutamontes (socão, força é tudo).

Ataque Especial (F; poderoso), Pontos de Vida Extras; Fúria, Modelo Especial (grande).

Cérebro (Pinky e Cérebro)

F0, H3, R0, A0, PdF1; 1 PV, 10 PMs

Kits: Prodígio (engenhocas, conhecimento multidisciplinar).

Aliado (Pinky), Aparência Inofensiva, Genialidade, Memória Expandida, Parceiro (Pinky), Pontos de Magia Extras, Resistência à Magia; Ciência, Máquinas; Devoção (tentar conquistar o mundo), Modelo Especial (pequeno).

Cosmo (Os Padrinhos Mágicos)

F0, H8, R3, A3, PdF0; 15 PVs, 115 PMs

Kits: Paspalho (bom coração e defesa marota).

Fada; Aliada (Wanda), Elementalista x5, Pontos de Magia Extras x10; Código de Honra dos Heróis e dos Padrinhos Mágicos, Insano (distraído). 160 PEs em magias diversas.

Cuphead (Cuphead)

F0, H3, R2, A1, PdF3; 10 PVs, 20 PMs

Kits: Herói (deus ex-machina e vexame).

Aceleração, Aliado (Mugman), Ataque Especial (PdF), Pontos de Magia Extras, Tiro Múltiplo; Modelo Especial.

Diabo (Cuphead)

F6, H6, R6, A6, PdF6; 60 PVs, 60 PMs

Kits: Golpista (papo de vendedor) e Vilão (completo).

Demônio; Aceleração, Adaptador, Aliado (King Dice), Arena (inferno), Ataque Especial (F; poderoso), Magia Irresistível III, Magia Negra, Pontos de Magia e de Vida Extras ×3, Riqueza, Saco de Surpresas, Separação, Tiro Múltiplo; Crime, Manipulação; Devoção (coletar o máximo de almas possível), Insano (megalomaníaco), Má Fama. 66 PEs em magias diversas.

Docinho (As Meninas Superpoderosas)

F7, H5, R6, A6, PdF2, 30 PVs, 30 PMs

Kits: Brutamontes (socão).

Aceleração, Aparência Inofensiva, Ataque Especial (F; poderoso), Boa Fama, Energia Extra II, Resistência à Magia, Sentidos Especiais (infravisão, visão aguçada e visão de raio x), Voo; Código de Honra dos Heróis; Modelo Especial (criança).

Félix, o gato (O Gato Félix)

F1, H4, R3, A2, PdF1; 15 PVs, 35 PMs

Kits: Malandro (completo).

Adaptador, Aparência Inofensiva, Boa Fama, Pontos de Magia Extras ×2, Saco de Surpresas; Manipulação.

Florzinha (As Meninas Superpoderosas)

F5, H6, R4, A4, PdF5, 20 PVs, 20 PMs

Kits: Heroína (completo).

Aceleração, Adaptador, Aparência Inofensiva, Ataque Especial (PdF; amplo), Boa Fama, Energia Extra, Sentidos Especiais (visão aguçada, visão de raio x), Tiro Carregável, Voo; Chinês (de Idiomas); Código de Honra dos Heróis; Modelo Especial (criança).

Jerry (Tom e Jerry)

F0, H4, R1, A3, PdF1; 5 PVs, 15 PMs

Kits: Fofinho (garrafa misteriosa, olhinhos brilhantes), Malandro (embasbacar, safo).

Aceleração, Aparência Inofensiva, Pontos de Magia Extras; Modelo Especial (pequeno).

Lindinha (As Meninas Superpoderosas)

F9, H4, R3, A4, PdF3, 15 PVs, 15 PMs

Kits: Fofinha (eu acho que vi um gatinho).

Aceleração, Aparência Inofensiva, Boa Fama, Energia Extra, Sentidos Especiais (visão de raio x), Toque de Energia (sônico), Voo; Espanhol e Japonês (de Idiomas); Código de Honra dos Heróis; Modelo Especial (criança).

Morty (Rick e Morty)

F0, H0, R1, A1, PdF0; 5 PVs, 25 PMs

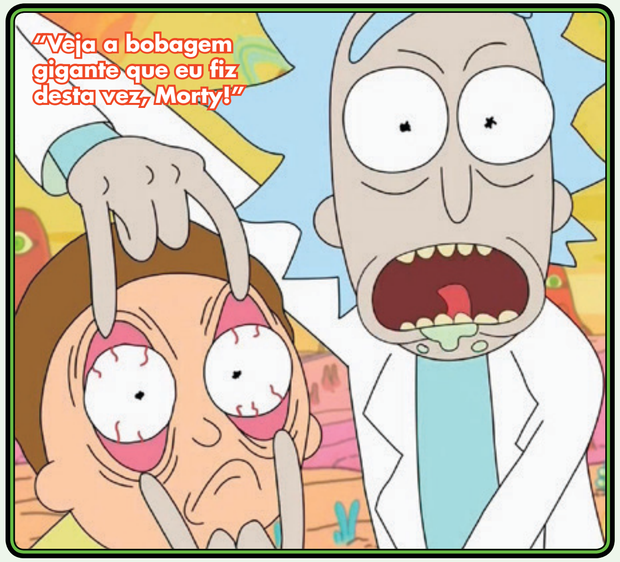
Kits: Paspalho (bom coração)

Aliado (Rick Sanchez), Aparência Inofensiva, Pontos de Magia Extras ×2, Saco de Surpresas; Código de Honra dos Heróis e da Gratidão.

Pato Donald (Disney)

F3, H2, R3, A1, PdF1; 25 PVs, 15 PMs

Kits: Rabugento (completo).



Ataque Múltiplo, Pontos de Vida Extras, Resistência à Magia; Fúria, Má Fama.

Patolino (Looney Tunes)

F1, H4, R4, A3, PdF0; 20 PVs, 40 PMs

Kits: Rabugento (fúria surpresa).

Aparência inofensiva, Energia Extra, Pontos de Magia Extras ×2, Resistência à Magia, Saco de Surpresas; Fúria, Insano (fantasia: as vezes acredita ser um grande mago implacável), Má Fama.

Pernalonga (Looney Tunes)

F1, H7, R3, A3, PdF2; 15 PVs, 65 PMs

Kits: Golpista e Malandro (completos).

Aceleração, Adaptador, Aparência Inofensiva, Boa Fama, Energia Extra 2, Magia Irresistível 3, Pontos de Magia Extras ×5, Reflexão, Resistência à Magia, Saco de Surpresas, Teleporte, Tiro Múltiplo; Crime e Manipulação.

Pica-Pau (Pica-Pau)

F3, H6, R4, A4, PdF1; 20 PVs, 60 PMs

Kits: Malandro (completo).

Aceleração, Adaptador, Aparência Inofensiva, Boa Fama, Energia Extra 2, Pontos de Magia Extras ×4, Reflexão, Resistência à Magia, Tiro Múltiplo; Crime, Manipulação; Maldição (fica paralisado com sal).

Pinky (Pinky e Cérebro)

F0, H2, R0, A0, PdF0; 1 PV, 30 PMs

Kits: Paspalho (defesa marota e pena).

Aliado (Cérebro), Aparência Inofensiva, Poder Oculto, Pontos de Magia Extras x3; Código de Honra dos Heróis, Inculto.

Popeye (Popeye)

F3, H3, R3, A2, PdF0; 25 PVs, 15 PMs

Kits: Brutamontes (socão).

Arena (água), Ataque Especial (F; perigoso, poderoso), Energia Extra, Poder Oculto, Pontos de Vida Extras, Resistência à Magia; Deficiência Física (visão ruim).

Rick Sanchez (Rick e Morty)

F1, H7, R1, A1, PdF2; 5 PVs, 55 PMs

Kits: Prodígio (completo).

Adaptador, Arcano, Genialidade, Pontos de Magia Extras x5, Resistência à Magia, Riqueza, Saco de Surpresas; Ciência, Máquinas; Insano (sociopata), Má Fama, Protegido Indefeso (Morty).

Wanda (Os Padrinhos Mágicos)

F0, H7, R4, A3, PdF0; 20 PVs, 120 PMs

Kits: Heroína (deus ex machina, heroísmo).

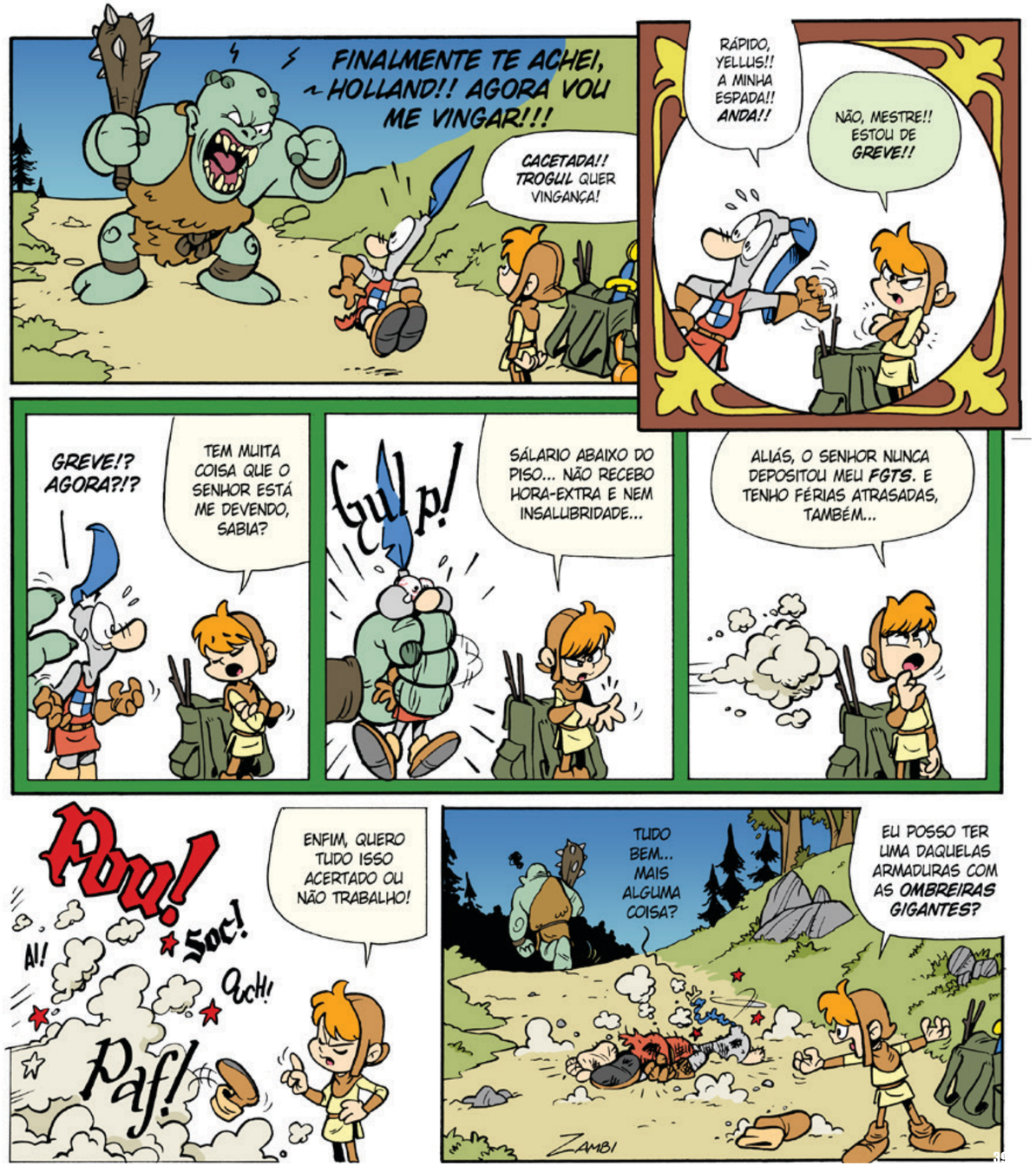
Fada; Aliado (Cosmo), Elementalista x5, Pontos de Magia Extras x10; Código de Honra dos Heróis e dos Padrinhos Mágicos. 160 PEs em magias diversas.

Zeca Urubu (Pica-Pau)

F2, H4, R3, A2, PdF1; 25 PVs, 15 PMs

Kits: Golpista (completo).

Arena (cidades), Pontos de Vida Extras; Crime, Manipulação; Má Fama.



Viva infinitas aventuras com os mundos de RPG da Jambô

Jambô
Livros divertidos

QUANDO O PROTAGONISTA É O VILÃO

O MAL VENCE O BEM

Quase todas as histórias lidam com alguma forma de conflito do bem contra o mal. Em *Star Wars, O Senhor dos Anéis* e incontáveis outras, isso é bem claro: há um grande vilão que ameaça o modo de vida de pessoas inocentes, enquanto os heróis escolhidos por uma força bondosa lutam contra ele usando honra, piedade, coragem e tudo que é legal.

Outros tipos de histórias são mais sutis. É comum que dramas lidem com questões pessoais, problemas de relacionamento, neuroses e outros temas complexos. Mas ainda assim muitas vezes há um tipo de conflito entre "o bem" (amor, saúde, união, direitos humanos...) e "o mal" (indiferença, doença, isolamento, opressão...). Alguns diriam que somos criaturas essencialmente tribais, enxergamos dois lados na maior parte das situações e torcemos para o "lado bom".

Mas nem sempre é assim.

Existem histórias em que acompanhamos o "lado mau". Torcemos para protagonistas cruéis e desprezíveis, vibramos com seus triunfos mesmo sabendo que, se estivéssemos em seu caminho, seríamos esmagados como qualquer outra vítima.

Alguns meses atrás, analisamos como criar vilões. Desta vez vamos mais longe. Vamos transformar nossos vilões em protagonistas.

Venha para o lado negro

Como sempre, começamos perguntando *por que* alguém desejaria criar um protagonista vilanesco. Afinal, nossas histórias (na página ou no RPG) são formas de expressar uma visão de mundo. Por que deixar de mostrar ao público ideias positivas e passar meses ou anos mergulhado na parte mais escura de nós mesmos?

Se você é um tipo criativo como um escritor, um roteirista ou um mestre de RPG, já deve saber a resposta. Exploramos a maldade porque é interessante. Porque, como criadores, falamos sobre o que é ser uma pessoa. Sobre como agimos, como pensamos, como nos relacionamos com os outros. E o mal é uma parte inegável do mundo. Fechar a porta para a maldade na ficção seria negar todo um lado da experiência humana. Note que isso não é a mesma coisa que justificar ou elogiar a maldade! A arte não precisa ser normativa, ensinando ao público como viver e dando lições de moral. Ela pode muito bem ser *descritiva,* apenas mostrando o que existe. Na verdade, muitas pessoas (eu incluso) diriam que arte condicionada a mensagens positivas corre o sério risco de se tornar moralista, hipócrita e incrivelmente chata. Afinal, quem é esse escritor/roteirista/mestre para nos ensinar a pensar?

Claro que é possível explorar a maldade sem um protagonista vilanesco. Existem centenas de exemplos de bons vilões que são só isso — vilões. Darth Vader, Hans Landa, Kilgrave ou Joffrey Lannister são todos excelentes personagens, mas são antagonistas. Para realmente chegar ao âmago de um vilão, examiná-lo e compreendê-lo a fundo, é útil trazê-lo para o primeiro plano. Nós odiamos Joffrey, mas nunca o entendemos tão bem quanto Cersei. Enquanto o pirralho sádico é um ótimo contraponto aos heróis de *Game of Thrones*, sua mãe é uma personagem complexa e cheia de nuances. Ela pode fazer coisas (quase) tão horríveis quanto ele, mas às vezes torcemos por ela, porque a entendemos.

Walter White (de *Breaking Bad*), Frank Underwood (de *House of Cards*) e Hannibal Lecter (de *Hannibal*, além de vários filmes) são vilões que se mostram em sua totalidade para nós. São odiosos, mas são protagonistas. Através deles, podemos explorar o lado negro da humanidade a fundo. E até podemos torcer para que o mal vença no fim sem nos sentir (muito) culpados.

Maligno ou Incompreendido?

Existem alguns truques para criar um protagonista vilanesco. O primeiro é saber quais limites devem ser respeitados. Existem atos tão vis que alguém que os cometa nunca vai atrair a simpatia do público — o que provavelmente é algo ótimo. Hans Landa, o vilão de *Bastardos Inglórios*, é o protótipo do nazista. Eficiente e cheio de ódio, ele nos é apresentado enquanto caça judeus inocentes. Algo tão odioso vai gerar repulsa no público, principalmente porque esse tipo de perseguição realmente existiu. Da mesma forma, qualquer tipo de violência sexual é uma fronteira que não deve ser cruzada. Hannibal Lecter mata e devora dezenas de vítimas, mas nunca faz nada sexual com elas. Não estamos desculpando ou minimizando outros comportamentos maus, apenas estabelecendo aqueles que afastarão o público.

Uma vez que você tenha identificado quais limites não serão cruzados, pense no que tornará seu protagonista um vilão. Não basta que ele use métodos questionáveis. Um herói violento poderia ser aterrorizante na vida real, mas ainda é um tipo de herói, pois seus objetivos são bons. Seu protagonista vilanesco deve ter objetivos egoístas e métodos indefensáveis. Sem isso, ele não será maligno de verdade. Um bom teste é pensar se você ou as pessoas a seu redor estariam seguros perto do protagonista. Você mesmo deve se sentir ameaçado!

Frank Underwood só queria poder (um objetivo egoísta) e estava disposto a conspirar, mentir e até matar para obtê-lo. Se você estivesse no caminho dele, provavelmente seria esmagado. Na verdade, se você fosse um cidadão dos EUA sob a administração dele, já estaria sofrendo, mesmo que vocês nunca se cruzassem pessoalmente. Cersei Lannister queria ser rainha e viver "em paz" com Jaime. Embora simplesmente estar com seu amado não pareça um objetivo muito egoísta, lembre que o casal precisaria quebrar todas as convenções morais de Westeros para conseguir isso. Além do mais, para chegar a seus objetivos, Cersei é capaz de matar ou trair qualquer um, incluindo seu irmão Tyrion. Se você não fosse Jaime ou um dos filhos de Cersei e a encontrasse, provavelmente seria uma vítima.

Isso nos leva a Walter White. O protagonista de *Breaking Bad* não parece ter objetivos muito egoístas, certo? Ele só queria obter dinheiro para sua família, já que estava morrendo de câncer. Por que ele não é apenas um herói com (muitas) falhas?

Bem, porque este nunca foi realmente seu objetivo. Desde o início, sentimos que algo está errado com ele. Nos primeiros episódios Walter parece estar apegado à soma que precisa obter, mas logo fica claro que ele está interessado em se sentir poderoso, já que não tem nenhum poder em sua vida pessoal. Pior: para se tornar poderoso, Walter recorre ao tráfico de metanfetamina, uma droga pesadíssima que arruína vidas todos os dias. Não há como negar que ele é um vilão. Ao longo da série, Walter desce cada vez mais num abismo de atrocidades para sentir que controla sua própria vida.

Depois que o protagonista foi estabelecido como vilão, seu dever é dar ao público um gancho ao qual ele possa se agarrar. Por que vamos acompanhar a jornada de alguém tão horrível? A resposta pode ser muito simples. Às vezes, a

habilidade de escrita ou narrativa de um escritor ou mestre, ou o carisma de um ator, é o bastante para que o protagonista seja cativante. Mas não podemos contar com pura competência bruta. Então vamos aos truques sujos.

O primeiro passo para cativar o público com a maldade é omitir da história as alternativas não vilanescas para que o protagonista alcance seus objetivos. Devemos fazer com que o público pense que o caminho da maldade é o único possível naquelas circunstâncias. Walter White queria poder e segurança para sua família, certo? Realisticamente, haveria dezenas de possibildiades para alguém tão genial quanto ele obter isso. Ele poderia retomar o contato com seu antigo sócio e ser um alto funcionário numa grande empresa. Poderia procurar ex-colegas em universidades e começar uma pesquisa de ponta. Diabos, ele poderia trabalhar com a polícia para analisar a metanfetamina apreendida nas ruas e rastrear sua origem!

Mas o senhor White escolhe traficar drogas.

O truque é que nunca somos apresentados a essas opções. Existe a situação inicial em que Walter está com câncer e não recebe o menor respeito daqueles a seu redor. Então a aparente saída quando ele vê seu ex-aluno Jesse quase sendo preso por posse de drogas. Walter poderia se sentir poderoso se *ajudasse* Jesse, obtendo a admiração e o respeito que não recebia em casa. Mas ele escolhe ignorar o claro problema de que o rapaz sofre e usar Jesse para seus fins egoístas. A série habilmente nunca mostra esta reflexão. Ela nos distrai com momentos trágicos, engraçados e emocionantes para que não haja tempo de notar a falha no raciocínio. Além disso, o roteiro tira Jesse do papel de vítima das drogas quando mostra outros alunos de Walter White humilhando-o, numa posição de poder. *Breaking Bad* inverte as posições de adulto e adolescente, colocando Walter como alguém que é oprimido por seus próprios alunos e assim nos fazendo crer que Jesse era alguém com recursos para poderia ajudar o protagonista, não um garoto problemático prestes a ser abusado por mais um adulto.

O mesmo pode ser dito de todos nossos vilões-protagonistas. Qual alternativa tinha Frank Underwood? Bem, ele podia viver como quase todas as pessoas do mundo, sem aspirações megalomaníacas à presidência dos EUA. Que escolha tinha Cersei? Ahem, forjar para si mesma uma posição de poder e segurança criando filhos fortes e honrados, assim como Catelyn Stark, usando a fortuna quase infinita de sua família. E qual seria a opção de Hannibal Lecter? Que tal *não matar?*

De mal a pior

Por mais sádico que seja o público, mais cedo ou mais tarde vai parar de torcer para um protagonista vilanesco, a não ser que ele entre em conflito com coisas ainda piores. Você pode fazer isso de dois jeitos básicos. Vamos chamar o primeiro de "moralidade preta e cinza" e o segundo de "moralidade laranja e azul". Caso você seja um fanático por sites de nerdices, deve reconhecer estes termos de um dos maiores e mais viciantes... Mas não vamos usar exatamente a mesma definição destes termos que o site usa.

"Moralidade preta e cinza" aqui significa que nosso protagonista é vilanesco, sim. Mas as forças que ele enfrenta são muito piores! Assim, acabamos torcendo para ele por falta de opção. É uma corda bamba tênue: não queremos que o protagonista seja só mais um tipo de herói, ele deve fazer coisas realmente más. Mas seus conflitos não serão contra forças do bem, mas contra forças piores ainda.

Vamos aos exemplos! Cersei é uma grande vilã. Mas ela enfrenta os honrados Stark principalmente no começo da história — quando é *apenas* uma vilã, não uma protagonista. Só depois que ela já fez todo o estrago no Norte começamos a acompanhá-la mais de perto. A quem ela se opõe então? A seu pai Tywin, um tirano sanguinário e implacável, e ao Alto Pardal, um perigoso fanático. De início, Cersei é só uma nobre astuta como tantos outros na série. Seus conflitos dizem respeito a poder e ambição. Quando passa a ser protagonista, os conflitos se tornam questões de gênero: ela é tão capaz quanto qualquer homem, mas seu pai só a enxerga como esposa e "reprodutora" para a família. O Alto Pardal a condena por suas relações íntimas. Cersei é má, mas os dois são ainda piores. Como não somos apresentados a nenhuma forma de resolução de conflito que não seja uma escalada ao poder (veja a seção anterior), não nos importamos tanto com as atrocidades que ela comete na jornada para enfrentar os dois antagonistas.

Outro bom exemplo é Tony Soprano. Além de mafioso, ele é um psicopata. Até sua família sofre com sua personalidade violenta. Mas enxergamos também alguns lados "bons" (ou menos ruins) do chefão: ele ama a esposa e os filhos a seu jeito, emociona-se com animais, etc. Vemos Tony cometendo atrocidades, mas também conversando e tomando café. Em contrapartida, as outras famílias e organizações são mostradas como bem piores — mais sanguinárias, frias e poderosas. Além disso, só vemos um lado de várias delas. Os mafiosos russos são *só* violentos na série. É mais fácil relativizar a maldade de Tony Soprano quando não vemos apenas sua maldade. A mãe de Tony também é mostrada como uma antagonista ainda pior que o filho. Sua falta de afeto e pessimismo esmagador são identificados pelo público como algo horrível (pois se opõem às características tradicionalmente maternais). O poder que ela tem sobre o filho faz com que fiquemos do lado de Tony, apenas para que ele tenha algumas vitórias.

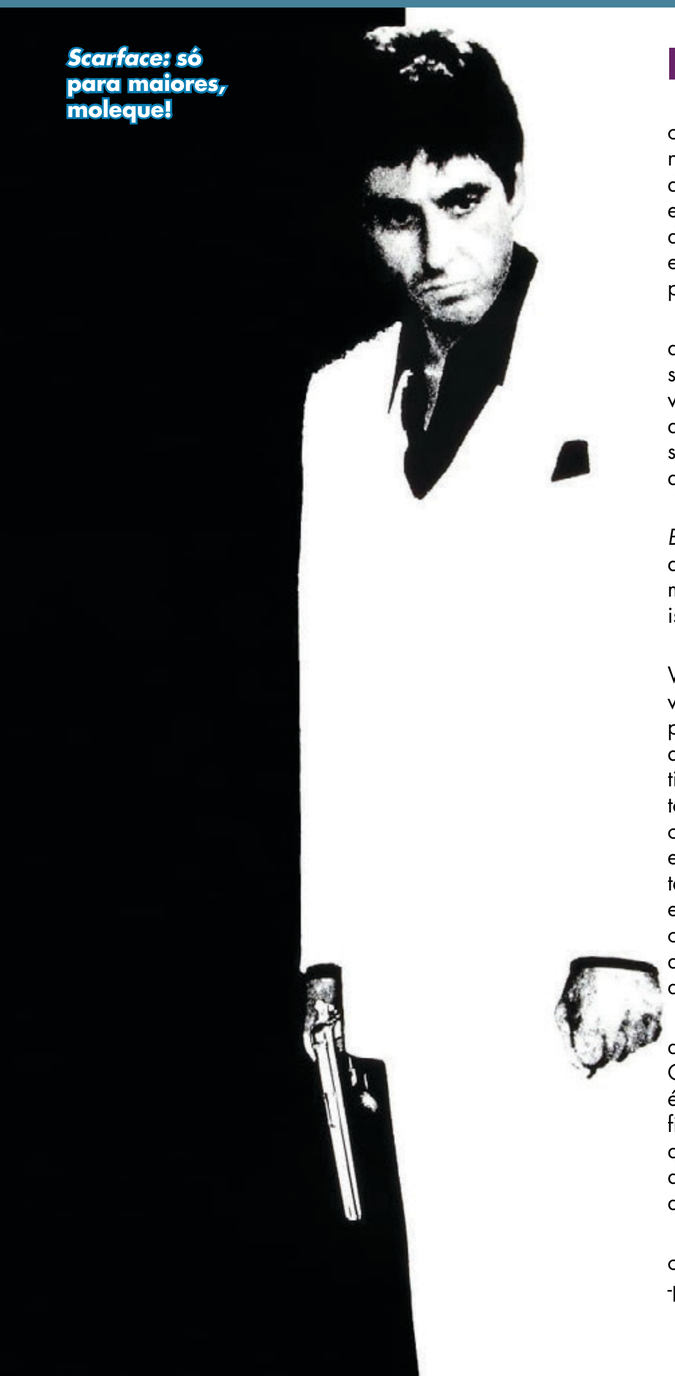
Por outro lado, podemos evitar a questão de bondade e maldade, mesmo que ela esteja explícita. Uma boa opção é dividir o conflito em lados que não têm nada a ver com o bem ou o mal — em vez de "moralidade preta e branca", "moralidade azul e laranja".

Hannibal Lecter é um canibal, um assassino serial manipulador e frio. Seria de se pensar que ninguém torceria para um monstro como ele, certo? Bem, eu torci e você também deve ter torcido, caso tenha visto a série ou alguns dos filmes. O truque é que os roteiristas nos distraem da óbvia questão do bem contra o mal para focar em inteligência contra burrice ou erudição contra ignorância.

As vítimas de Hannibal Lecter são mostradas como "merecedoras" das atrocidades que ele comete, até certo grau. Não porque elas sejam necessariamente piores que o canibal, mas porque em geral são idiotas ou mal-educadas. Quase todas as cenas com Hannibal ressaltam sua inteligência, talento e erudição. Além de ser um psiquatra, o vilão-protagonista é músico, artista e chef. Não só isso, ele explica cada um de seus hobbies com paixão, deixando claro o cuidado que tem, a dedicação que seu perfeccionismo exige. Quando então surge um personagem que não dá bola para a fineza e o talento de Hannibal, que fala alto enquanto ele ouve música clássica ou que prefere um hambúrguer do McDonald's a um prato francês, nossa raiva "desculpa" o assassinato que está para ocorrer. Pensando racionalmente, quase todos nós já falamos alto demais num ambiente em que isso não era apropriado ou preferimos um lanche simples a uma refeição *gourmet*. Mas na realidade da história vemos isso como um crime que pode ser punido com a morte.

Se você apresentar características basicamente neutras do protagonista como boas ou indispensáveis, poderá desviar o foco do que é reamente bom ou indispensável. Inteligência ou talento musical não têm nada a ver com moralidade, mas em *Hannibal* são parâmetros quase absolutos sobre o que é "certo" ou "errado".

TOOLBOX



Scarface: só para maiores, moleque!

Melhor vilão do que chato

Por fim, talvez o truque mais sujo (e eficiente) para fazer o público empatizar com um protagonista vilanesco é apenas dar-lhe objetivos. Podem ser quase quaisquer objetivos, desde que não cruzem as fronteiras que estabelecemos lá em cima. O protagonista deve verbalizar estes objetivos, deixando-os bem claros ao público, incluindo o caminho que ele tomará para alcançá-los. Então algo ou alguém surge para atrapalhar tudo.

Como público, temos um grande desejo de ordem, de ver as coisas indo até o fim. Assim, mesmo que conscientemente saibamos que um plano explicado no começo quase nunca vá ocorrer daquela exata forma, criamos uma expectativa de que tudo aquilo transcorra sem problemas, de que o objetivo se cumpra. Então ficamos com muita, *muita* raiva do que quer que frustre esta expectativa.

Quer um exemplo? Durante uma boa parte de *Breaking Bad*, Skyler (a esposa de Walter) foi uma antagonista. Talvez a intenção dos roteiristas não fosse torná-la odiada, mas muitos espectadores passaram a desejar sua morte. Tudo isso porque ela frustrava os planos de Walter.

Objetivamente, este é um raciocínio absurdo. Walter White era um traficante de drogas que estava levando uma vida dupla e escondendo crimes e violência de sua família, possivelmente colocando-a em risco. Skyler era uma mulher que exigia saber por que seu marido andava tão evasivo e tinha um celular secreto. Em qualquer situação da vida real, torceríamos para Skyler, não Walter. Mas acompanhamos o sr. White de perto e conhecemos seus planos. Quando eles são frustrados ou interrompidos por exigências perfeitamente válidas de Skyler, ficamos do lado de Walter! É até engraçado ver como muitas pessoas acham desculpas para odiá-la (ela o traiu, ela era fria no início...), quando a verdade é que ela era apenas uma personagem que interrompia a progressão linear da trama.

O mesmo pode ser dito de Hank, o cunhado de Walter, um agente do DEA (ou seja, um policial que combatia traficantes). Quando existe conflito entre os dois, a tendência do público é ficar do lado de Walter. Não há justificativa para isso: no final da série, o protagonista já cometeu tantas atrocidades que não tem mais salvação. Mas Hank frustra uma progressão de planos que nós conhecemos, que instintivamente queremos que se complete. Então torcemos contra ele.

Em obras que envolvem protagonistas criminosos, todos os métodos que discutimos costumam ser usados. O vilão-protagonista enfrenta gente ainda pior (outros criminosos, em geral), os policiais são mostrados como não possuindo qualidades que a história apresenta como indispensáveis (policiais ignorantes ou broncos contra um criminoso refinado, policiais jovens e dependentes de tecnologia contra um criminoso tradicionalista) e por fim a polícia frustra planos que já conhecemos. É uma receita certa para fazer até mesmo a fatia do público mais respeitadora das leis torcer para um bandido!

O crime compensa

A última consideração a fazer quando você decide criar uma história com um protagonista vilanesco é o desenrolar. O que vai acontecer com ele? Ele vai triunfar, apesar de sua maldade, ou vai ter o fim que merece?

Você pode usar nossa coluna de uns meses atrás, quando discutimos sobre ensinamentos de RPG em narrativa, para decidir se seu universo ficcional terá ou não uma moral inerente. Em resumo, tudo é uma questão de como você quer apresentar o mundo: um lugar em última análise justo em que nenhum pecado fica impune? Ou um universo cínico, em que esperteza e brutalidade são recompensadas?

Mesmo que o público esteja torcendo para o vilão o tempo inteiro, um final "punitivista" costuma ser apreciado pela maior parte das pessoas. Gostamos de experimentar a maldade e a transgressão indiretamente através de protagonistas-vilões, mas no fim queremos a segurança de que esse tipo de gente sempre perde. Mesmo *Breaking Bad*, que tinha um dos personagens principais mais amados dos últimos anos (spoilers à frente!), agradou ao público quando terminou com a morte de Walter. Filmes como *Scarface* também apresentam a derrocada do criminoso que ocupa o papel principal.

Em parte isso se deve ao bom e velho moralismo, mas em parte é apenas uma expectativa de realismo do público. Embora na vida real muita gente má se dê bem, em geral quem tem comportamentos tão extremos quanto os vilões-protagonistas não dura muito. Traifcantes de drogas, assassinos em série, terroristas e outros morrem ou são presos porque suas ações chamam muita atenção. Ao terminar com a derrota do vilão, você estará dizendo ao público que tudo vai ficar bem. Além disso, estará satisfazendo uma progressão que consideramos lógica. Faz sentido, tudo fica redondo e fechadinho.

Por outro lado, se você terminar com a vitória do vilão, deve oferecer algum tipo de satisfação ao público. Uma vitória "limpa" para um protagonista vilanesco é ainda mais problemática que para um herói. Além de não ter preço (e assim também não ter peso), uma vitória do mal sem consequências é uma inversão muito grande de nossa forma de pensar em narrativas.

Uma boa forma de contornar isso é fazer o protagonista-vilão obter tudo que sempre quis superficialmente, mas deixá-lo destruído por dentro. *O Poderoso Chefão* faz exatamente isso. Michael Corleone acaba cada filme rico, temido e triunfante, mas se torna o que mais quis evitar: uma cópia de seu pai. Existe uma mensagem de que ele pode ter vencido através do crime, mas no fundo é infeliz. Se pararmos para pensar, a trajetória de Michael seria vista como uma vitória limpa caso ele fosse um herói! Combater os inimigos da família, aceitar valores tradicionais, parar de se rebelar... Não soa como algo que caberia num final feliz?

Por último, um recurso para fazer o vilão-protagonista ter uma vitória limpa é aumentar o nível de cinismo de sua obra até o limite. A maneira mais fácil de fazer isso é com uma narração que "conversa" com o público diretamente. Pense em quantas obras são assim: *Laranja Mecânica, Psicopata Americano, O Lobo de Wall Street*... Todas terminam com a vitória quase total dos vilões, mas deixam claro que nós somos tão espertos quanto eles (pois eles nos explicam tudo) e entendemos o cinismo do mundo. Os outros personagens são tolos ou ingênuos, pois não estão "por dentro".

A satisfação do público vem de um sentimento de superioridade, de compartilhar um segredo sombrio. *Nós* não fomos passados para trás!

A marca da maldade

Existe um grande fascínio em explorar a maldade. Muitas histórias só podem ser contadas se você largar os heróis bonzinhos e abraçar a vilania.

Apenas não esqueça que o crime não compensa... Exceto quando você cria um *best-seller*!

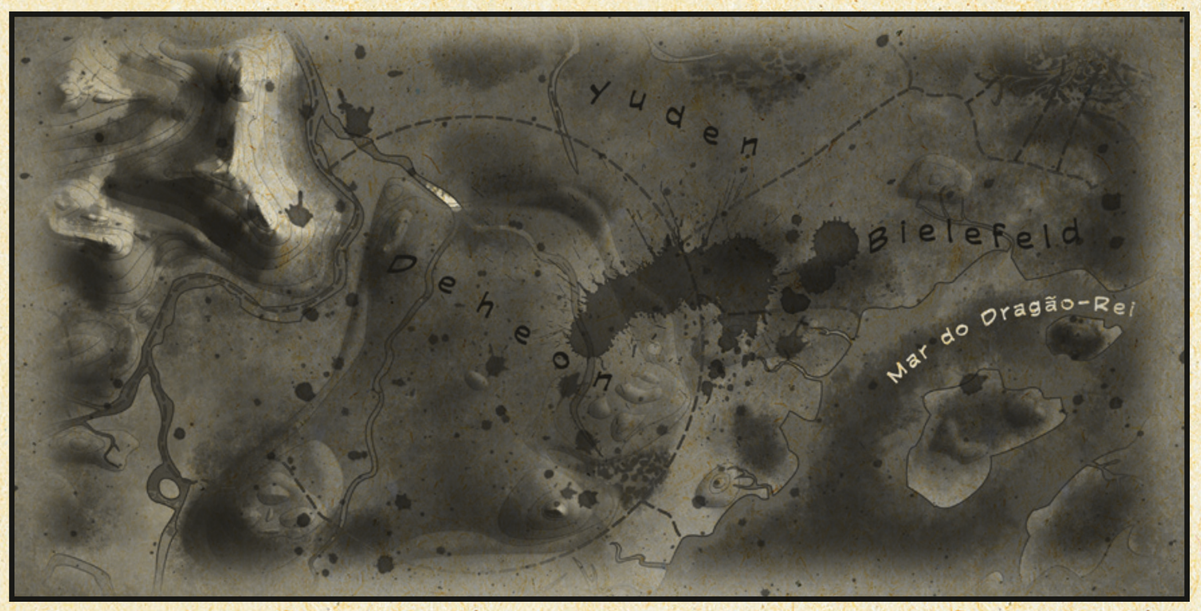
LEONEL CALDELA

Notícias do mundo de Arton

Gazeta do Reinado

Edição 60

REGICÍDO E CERCO!



Autor do crime é o perigoso pirata Espinha

Um crime terrível abalou Bielefeld, trazendo também medo e revolta para a maioria dos habitantes do Reinado. O conhecido regente Igor Janz, que governou o reino da Ordem da Luz por mais de três décadas, foi covardemente assassinado em seus aposentos, diante da esposa, a Rainha Kalmira.

O autor do crime é um tamuraniano cruel, que fez fama no Mar do Dragão Rei nos últimos anos. Trata-se do pirata Espinha, o vil capitão do navio *Caronte*. Em uma façanha até então julgada impossível, ele escalou as muralhas do castelo de Roschfallen, se esgueirou pelas sombras evitando a guarda e alcançou os aposentos reais. Janz, que completaria 62 em breve, foi apunhalado pelas costas, e não resistiu aos ferimentos.

Com a partida prematura do Rei Igor, seu filho, o jovem *Sir* Khilliar, é o próximo na linha de sucessão. Entretanto, não há como saber o que a família real irá fazer. Isso porque, nos dias que se seguiram ao assassinato, um exército yudeniano sitiou a capital!

Alguns bardos corajosos mandaram mensagens mágicas atualizadas sobre a batalha. Segundo as mensagens, o cerco está extremamente equilibrado. Cavaleiros de Bielefeld enfrentam os soldados de Yuden numa disputa sangrenta, em que cada homem e mulher faz diferença!

Ainda há tempo de ajudar na batalha! Aliste-se no front, defenda o Reino dos Cavaleiros **aqui** e impeça os puristas de dominarem Arton!

Na linha de frente: conselho de guerra formado?

A declaração formal de guerra do General Máximo Hermann von Krauser continua repercutindo. Preocupado com o futuro da coalizão perante o avanço de Yuden, o atual sumo sacerdote de Valkaria, Hennd Kalamar, partiu em peregrinação para outros reinos, para discutir medidas, convocar aliados e organizar exércitos, enquanto a Rainha Shivara está ausente.

Infelizmente, as tropas de Deheon, mais poderosa nação do Reinado, ainda não conseguiram se mobilizar. A ausência de liderança certamente influenciou nesse atraso. Mas, mesmo que o exército consiga se reunir, ainda não se sabe como fará para marchar em direção aos batalhões puristas, devido à gigantesca fenda que se abriu entre o reino capital e Yuden.

Ainda não se sabe qual será a reação das demais nações da coalizão durante a Guerra. Apesar da ameaça abranger o Reinado inteiro, especula-se que Deheon seja o alvo final dos ataques Puristas, já que sua capital abriga a estátua de Valkaria, central na ideologia da facção. De qualquer maneira, Kalamar sabe que o conflito certamente isso irá envolver não apenas as batalhas em diversos pontos do Reinado, mas também muita diplomacia em busca de aliados, sem falar no gasto de ouro. Este último, escasso após todas as crises da última década. Sem sombra de dúvidas, o Reinado precisa de ajuda.

Historicamente, Zakharov e Yuden sempre mantiveram boas relações, porém o reino também fornece armamento para a coroa desde sua fundação. Outro importante aliado de ambas as nações é Namalkah. Seus cavalos de batalha podem fazer a diferença na corrida armamentista que se aproxima.

A Gazeta conta com vários goblins na linha de frente, prontos para trazer qualquer nova informação para nossos preocupados leitores. Acompanhe o desenrolar da guerra de Yuden contra o Reinado na **Guilda do Macaco**, as aventuras de um grupo de heróis transmitidas por bola de cristal para todos os cidadãos de Arton. O Reinado precisa de você!

Caerilech age no caso Gravardes

Conforme acompanhamos nas edições anteriores da Gazeta, um dos maiores inimigos públicos do reino de Portsmouth, o terrorista Ahik Gravardes, foi capturado pelas honradas forças do Conde Ferren Asloth.

A prisão agitou aqueles que o seguem, especialmente os membros de uma organização criminosa conhecida como O Círculo. Devido a isto, inúmeros ataques covardes contra a população de bem foram registrados nas mais diversas partes do reino.

Agora, coincidindo com o decreto de que Ahik será condenado a morrer na forca em praça pública nas próximas semanas, outro infame vilão do reino está reunindo aventureiros para um desmedido resgate! Trata-se de ninguém menos que Carielech Gotravon, sabidamente, mestre de Ahik em tempos idos. O biltre, conhecido como o mais poderoso mago de Portsmouth, já se declarou inimigo aberto da coroa há anos.

Aparentemente, Caerilech está em busca de aventureiros dispostos a auxiliá-lo nesse resgate, e promete recompensas em ouro aos que aceitarem agir ao seu lado. O conde prometeu cobrir qualquer quantia oferecida por ele.

Competição promete reunir maiores ferreiros de Arton

O Templo de Rhond, localizado na cidade que também leva o nome do deus menor dos armeiros em Zakharov, está promovendo uma competição de forja que irá premiar o vencedor com uma arma feita pelo próprio Forjador Imortal!

Ferreiros de toda Arton estão convidados a comparecer para a disputa. Os competidores enfrentarão uma série de desafios de eliminação utilizando um arsenal de ferramentas oferecido pelos clérigos do deus dos armeiros.

Cada desafio gira em torno da fabricação de uma arma ou armadura completa, seguindo parâmetros indicados pelos juízes. Esse também é um teste de resistência física, já que devido ao grande número de forjas ativas em um espaço fechado, a temperatura pode chegar a níveis extremos.

Na etapa final os competidores passarão por um novo teste, tendo o próprio Rhond como juiz. As motivações de Rhond por trás dessa competição são desconhecidas. Contudo, espera-se que a oferta de itens únicos produzidos durante os festejos gerem um retorno considerável aos comerciantes de armas e armaduras do Reinado.

CAVERNA DO SABER

COMBATES em Massa

Se colocar dez inimigos não está adiantando, experimente colocar mil!

Grandes batalhas são parte crucial da fantasia épica. *O Senhor dos Anéis*, *Crônicas de Nárnia* e *Guerra dos Tronos* são apenas alguns dos clássicos do gênero que possuem esse elemento. Até *Harry Potter*, que *não* é uma história de guerreiros ou exércitos, conclui com uma batalha envolvendo centenas de magos! Se na literatura esse elemento é tão importante, não há porque não trazê-lo para o RPG também.

Entretanto, se escrever uma cena de combate em massa já é difícil, conduzir uma em sua mesa de jogo pode ser ainda mais complicado. Como lidar com centenas — ou milhares, ou *dezenas de milhares* — de combatentes de cada lado?

Não com as regras normais de combate. Rolar ataque e dano para cada soldado de um exército é impraticável! Felizmente, a Caverna do Saber está aqui para ajudar. Nesta edição da coluna, trago um sistema completo para resolver batalhas tão grandes quanto... Você quiser!

Este sistema foi publicado originalmente no *Guia da Trilogia*, suplemento de *Tormenta RPG* repleto de coisas legais, mas aparece aqui atualizado e expandido.

Combates em Massa

Um combate em massa é resolvido numa série de *turnos de batalha*. A cada turno, os *generais* fazem um teste oposto de Conhecimento (estratégia) para receber *pontos de vitória*, uma medida abstrata da progressão do conflito. O primeiro general que alcançar 10 pontos de vitória vence o confronto. Além disso, a cada turno os *heróis* podem fornecer um bônus para o teste de seu general através de *eventos* — como derrotar um oficial adversário, capturar o estandarte inimigo, etc.

Glossário

A seguir estão alguns termos importantes para o sistema de combate em massa.

CAVERNA DO SABER

Pontos de Vitória. Número que mede o quão perto um lado está de aniquilar o outro. É um "placar", uma medida abstrata. Representa fatores como baixas, posicionamento das tropas, moral dos soldados, etc. Cada lado começa com 0 pontos de vitória. A cada turno, os generais fazem um teste oposto de Conhecimento (estratégia). O vencedor recebe 1 ou mais pontos (mais detalhes a seguir). O primeiro que alcançar 10 pontos vence o confronto.

Turno de Batalha. Batalhas são resolvidas em turnos de 30 minutos. A cada turno, os generais fazem um teste oposto de Conhecimento (estratégia). Os heróis podem participar de eventos para fornecer um bônus a esse teste.

General. O líder de um exército.

Heróis. Combatentes capazes de influenciar a batalha através de eventos — em geral, personagens jogadores são os heróis de seu exército.

Evento. Um acontecimento envolvendo os heróis.

Antes da Batalha

Antes do início do confronto, o mestre deve resolver as questões a seguir.

Tamanho da batalha. Defina o tamanho da batalha, isto é, a quantidade de tropas envolvidas dos dois lados. O tamanho da batalha define a CD dos testes de perícia e a quantidade de dano que os heróis devem causar durante a etapa eventos, conforme a tabela abaixo.

Tamanho da Batalha	Combatentes	CD dos Testes de Perícia[1]	Dano para Bônus de +1[2]
Escaramuça	De 50 a 250	15	10
Batalha pequena	De 251 a 1.000	20	25
Batalha média	De 1.001 a 5.000	25	50
Batalha grande	De 5.001 a 20.000	30	75
Batalha épica	Mais de 20.000	35	100

[1]CD dos testes de perícia para eventos (como *levar ordens*, *aliado ferido*, etc.).

[2]O bônus é de +1 para cada múltiplo do dano listado, arredondado para baixo. Assim, se os heróis causarem 60 pontos de dano numa batalha pequena, fornecerão um bônus de +2 ao seu general (60 / 25 = 2,4, arredondado para baixo = 2). Veja mais na seção "Resolvendo os Eventos".

Generais. Defina o general de cada exército. Normalmente, será o melhor estrategista — em outras palavras, aquele com o maior bônus de Conhecimento (estratégia). Mas isso nem sempre é o caso: em exércitos feudais, por exemplo, é comum que o general seja o nobre de mais alto título, independente de sua perícia. O general é definido pelas circunstâncias e a história da campanha. Pode ser tanto um personagem jogador quanto um personagem do mestre.

Heróis. Todo personagem jogador que não for um general é um herói. De acordo com o mestre, certos coadjuvantes também podem ser heróis (mas é melhor concentrar-se nos personagens jogadores).

Modificadores de Conhecimento (estratégia). Vários fatores podem modificar o desempenho das tropas e, consequentemente, o bônus de Conhecimento (estratégia) dos generais. A tabela a seguir lista todos esses fatores. O mestre deve consultar a tabela e decidir quais deles se aplicam.

Fator	Modificador
Superioridade numérica (50% a mais de soldados)	+2
Superioridade numérica (o dobro de soldados)	+5
Superioridade numérica (o triplo de soldados ou mais)	+10
Tropas de melhor qualidade (como soldados treinados contra plebeus)	+2
Tropas de melhor qualidade (como o exército de Yuden contra plebeus)	+5
Tropas de melhor qualidade (como gigantes contra plebeus)	+10
Terreno favorável	+2
Tropas motivadas	+1 ou mais
Tropas desmotivadas	–2
Defendendo a terra natal	+2
Personalidade presente (regente, herói épico, sumo-sacerdote, etc.)	+2

Quantidade das tropas. Não é importante saber exatamente quantos soldados cada exército possui. Basta uma aproximação. Se os números forem similares (por exemplo, 10 mil soldados contra 12 mil) nenhum modificador é necessário. Entretanto, se os números forem muito diferentes, o exército com mais soldados recebe um bônus.

Qualidade das tropas. Também não é importante saber exatamente a capacidade de luta de cada soldado. Em grandes batalhas, fatores como moral, posicionamento e formação contam mais do que força individual. Entretanto, grandes diferenças devem ser consideradas. A tabela acima fornece alguns exemplos, nos quais você pode se basear. Se você precisar de mais informações, use a seguinte regra geral: uma diferença de 1 ou 2 pontos entre o ND das tropas fornece o primeiro modificador (+2) para o exército com as melhores tropas. Uma diferença de 3 ou 4 pontos fornece o segundo modificador (+5). Uma diferença de 5 ou 6 pontos fornece o terceiro modificador (+10). Se houver uma diferença maior do que essa, não haverá uma batalha, e sim um massacre.

Terreno. Antes do início da batalha, os generais fazem um teste oposto de Sobrevivência para posicionar suas tropas. O vencedor conta com terreno favorável e recebe um bônus de +2 nos testes de Conhecimento (estratégia) realizados durante a batalha.

Motivação. Após posicionar suas tropas, um general pode fazer um teste de Atuação (oratória) contra CD 20 para motivá-las. Se for bem-sucedido, recebe um bônus de +1 nos testes de Conhecimento (estratégia) realizados durante a batalha, com um bônus adicional de +1 para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste exceder a CD. Se falhar por 5 ou mais, suas tropas ficam desmotivadas, e ele sofre uma penalidade de –2 nos testes de Conhecimento (estratégia) realizados durante a batalha.

Defendendo a terra natal. Um exército que esteja defendendo sua terra natal contra uma invasão pode receber este bônus. Isto deve ser aplicado apenas em batalhas realmente importantes, nas quais uma derrota significa que os soldados perderão suas famílias, seus lares... Enfim, tudo.

Personalidade presente. Um exército que conte com uma grande personalidade pode receber este bônus. Isto deve ser aplicado apenas para verdadeiras lendas, como *Lady* Shivara, *Sir* Alenn Toren, Talude, etc.

Durante a Batalha

Uma vez que o tamanho da batalha, os generais, os heróis e os modificadores estejam definidos, é hora de começar o confronto em si. Como já foi dito, um combate em massa é resolvido em turnos de batalha. A cada turno, os generais fazem um teste oposto de Conhecimento (estratégia). Os heróis podem fornecer um bônus para este teste através de eventos. Agora vamos analisar cada uma dessas etapas em detalhes.

Etapa 1: Eventos dos Heróis

No início do turno, o grupo deve definir sua posição no campo de batalha. Existem quatro posições: *acampamento*, *retaguarda*, *front* e *atrás das linhas inimigas*. O grupo começa na retaguarda. No início de cada turno, pode avançar ou recuar uma posição. Por exemplo: um grupo na retaguarda pode recuar para o acampamento ou avançar para o front.

A posição modifica a rolagem de evento (veja abaixo). Posições mais avançadas resultam em eventos mais perigosos, mas com maiores recompensas. Note que o personagem *não* tem a opção de "ignorar" um evento. Se um personagem estiver muito ferido, o melhor que pode fazer é recuar para o acampamento, onde as coisas são mais calmas.

Posição	Modificador
Acampamento	–10
Retaguarda	+0
Front	+5
Atrás das linhas inimigas	+10

Depois que a posição for definida, um dos jogadores deve fazer a *rolagem de evento* (1d20 + modificador da posição) e consultar a tabela abaixo para determinar que evento o grupo irá enfrentar neste turno.

d20 + mod. de posição	Evento
2 ou menos	Curandeiro
3-4	Levar ordens
5-6	Erguer estandarte
7-10	Manter posição
11-14	Quebrar formação
15-16	Resgatar aliado ferido
17-18	Interceptar ordens
19-20	Servir de isca
21-22	Ataque livre
23-24	Capturar estandarte
25-28	Enfrentar capitão
29 ou mais	Enfrentar general

Descrição dos eventos

A seguir estão as descrições dos eventos. Após a descrição, haverá uma *frase em itálico*, com o tipo de mecânica usada para resolver o evento. As mecânicas são explicadas na seção "Resolvendo os Eventos", a seguir.

Curandeiro. O grupo encontra um curandeiro aliado e recebe uma cura (de ponto de ação para o seu nível). Como alternativa, recupera uma magia (ou PM equivalentes) ou um uso de habilidade de uso diário. *Sem teste.*

Levar Ordens. O grupo precisa levar ordens para uma unidade. *Teste de Atletismo (ou Cavalgar, se o herói estiver montado).*

Erguer Estandarte. Um estandarte aliado está caído! Um herói pode erguê-lo e segurá-lo. Um herói segurando um estandarte fornece um bônus de +2 nos testes do general, mas torna-se um alvo — ataques contra ele em eventos subsequentes recebem um bônus de +5. *Sem teste.*

Manter Posição. Os heróis precisam defender um ponto estratégico. *Defender.*

Quebrar Formação. Os heróis precisam atacar uma formação inimiga. *Atacar contra dois.*

Aliado Ferido. O grupo encontra um aliado importante ferido e cercado por inimigos. Um dos heróis pode, em vez de atacar, tentar curar o aliado. *Atacar e teste de Cura.*

Interceptar Ordens. O grupo encontra um mensageiro inimigo levando ordens para tropas. Um dos heróis pode, em vez de atacar, tentar alcançar o mensageiro e impedir que ele entrega as ordens. *Atacar e teste de Acrobacia.*

Servir de Isca. O grupo precisa atrair inimigos para uma posição específica. *Defender contra dois.*

Ataque Livre. O grupo se aproxima de um oficial inimigo, dando a um dos personagens, à escolha do grupo, uma oportunidade de atacá-lo. O herói tem uma rodada para derrotar o oficial inimigo. Se conseguir, seu general recebe um bônus de +5 no teste de Conhecimento (estratégia) desta rodada.

Capturar Estandarte. O grupo se aproxima de um estandarte inimigo. *Atacar contra dois.* Após os ataques, um dos heróis pode capturar o estandarte. Um herói segurando um estandarte fornece um bônus de +2 nos testes do general, mas torna-se um alvo — ataques contra ele em eventos subsequentes recebem um bônus de +5.

Enfrentar Capitão. O grupo se aproxima de um oficial inimigo e seus guarda-costas. *Atacar contra dois.* Um dos personagens, escolhido pelo mestre, sofre um *terceiro* ataque, representando o oficial. Caso os personagens causem dano suficiente para fornecer um bônus de pelo menos +2 ao teste de Conhecimento (estratégia) de seu general, terão conseguido derrotar o oficial inimigo, o que fornece um bônus de +2 (cumulativo com o bônus fornecido pelo dano).

Enfrentar General. O grupo se aproxima do general inimigo e seus guarda-costas. Este evento deve ser resolvido com as regras normais de combate. O mestre deve posicionar o grupo a 9m de distância do general, que estará acompanhado por guarda-costas — dois inimigos da tabela do exército inimigo para cada personagem. Se o grupo derrotar o general, seu exército ganha 1d4+1 pontos de vitória. Um oficial assume como general do exército inimigo. Seu bônus de Conhecimento (estratégia) é igual ao do general anterior –1d6.

Resolvendo os Eventos

Sem Teste. Os heróis não precisam realizar nenhum tipo de teste nesse evento, apenas fazer escolhas determinadas pelo próprio evento.

Teste de Perícia. Um personagem à escolha do grupo pode fazer um teste de perícia (indicada na descrição do evento). Em caso de sucesso, fornece um bônus de +2 para o teste de Conhecimento (estratégia) de seu general neste turno de batalha. Os personagens que não fizerem o teste não agem, mas como os turnos de batalha são resolvidos rapidamente, isso não é problema — logo um novo turno começará e os outros membros do grupo terão chance de agir.

Atacar. Na maior parte dos eventos, os heróis lutam contra combatentes inimigos. Como resolver cada luta detalhadamente seria demorado e repetitivo, elas são resolvidas de maneira simplificada.

Cada herói tem uma rodada para atacar e, se acertar, rolar dano. À critério do mestre, outras ações que possam ser realizadas numa rodada, como lançar magias, são permitidas (magias que causam dano em área causam 1,5 vezes seu dano normal). Todo o dano causado pelo grupo deve ser somado; quanto maior o dano, maior o bônus que o grupo irá fornecer para o teste de Conhecimento (estratégia) de seu general neste turno de batalha.

Não role iniciativa; a ordem que os heróis agem não importa, apenas o dano total causado. Após os turnos do grupo, é a vez dos adversários. Cada herói sofre um ataque dos inimigos que estiverem enfrentando.

Para definir os inimigos que o herói enfrentará, consulte a tabela de inimigos do exército (abaixo).

Atacar contra Dois. Como *atacar*, acima, mas cada herói sofre *dois* ataques dos inimigos.

Defender. Como *atacar*, acima, mas os heróis *primeiro* são atacados pelos adversários, para apenas depois, se ainda estiverem conscientes, atacarem de volta.

Descrevendo os Eventos

Todos os eventos são resolvidos de maneira abstrata, e o mestre deve levar isso em conta quando for descrevê-los. O ataque de um herói, por exemplo, indica o quão bem (ou mal) ele foi naquele turno de batalha. Se um herói errar seu ataque, isso não significa que não acertou *ninguém* durante meia hora! Significa apenas que não conseguiu causar um impacto significativo na batalha. O mestre pode descrever, por exemplo, que ele não conseguiu quebrar uma formação inimiga ou ficou preso atrás das suas próprias fileiras. Já se o herói causar uma quantidade alta de dano — com 100 pontos ou mais — o mestre pode descrever que ele avançou pelo campo derrubando vários inimigos com seus golpes!

Defender contra Dois. Como *atacar*, acima, mas os heróis *primeiro* são atacados pelos adversários, e cada heróis sofre *dois* ataques dos inimigos.

Atacar e Teste de Perícia. Como atacar, acima, mas um dos personagens, à escolha do grupo, pode fazer um teste de perícia (indicada na descrição do evento). Em caso de sucesso, fornece um bônus de +2 para o teste de Conhecimento (estratégia) de seu general neste turno de batalha. Este bônus é cumulativo com quaisquer bônus por dano que os outros personagens consigam.

Quando o evento estiver resolvido, avance para a segunda etapa, o teste dos generais.

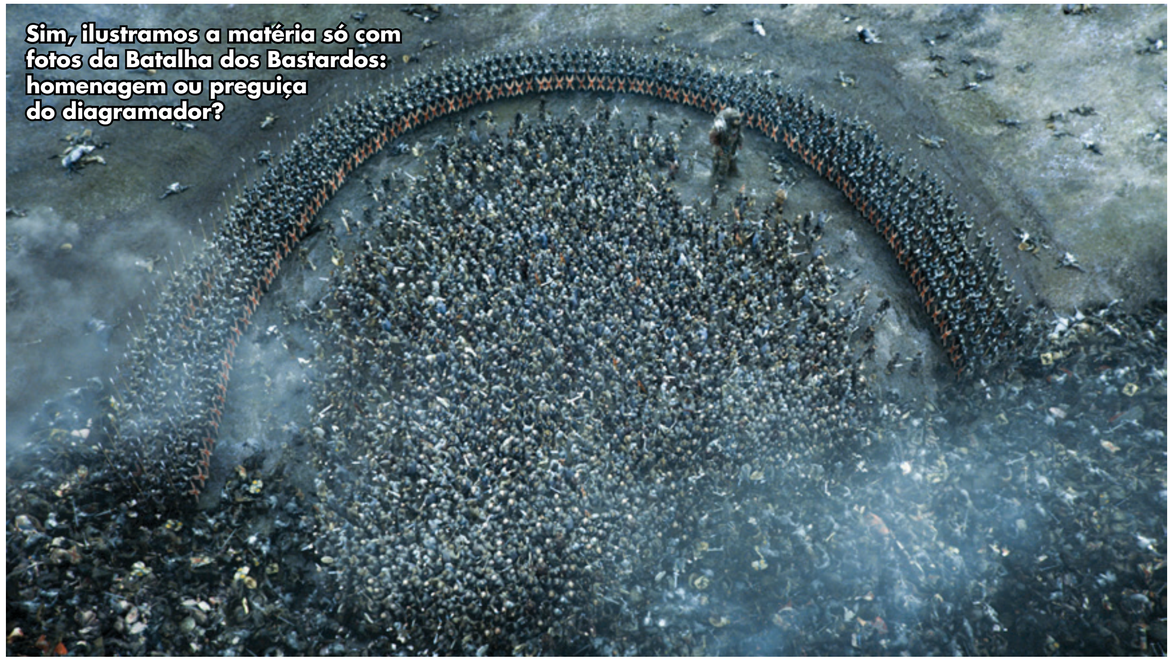
Etapa 2: Testes dos Generais

Esta etapa é simples: some os modificadores gerados durante os eventos dos heróis aos bônus de Conhecimento (estratégia) dos generais e faça os testes. O general vencedor ganha 1 ponto de vitória, mais 1 para cada 5 pontos de diferença entre os testes.

Por exemplo: um exército de Tyrondir enfrenta uma horda goblinoide. O general de Tyrondir rola seu teste de Conhecimento (estratégia) e obtém um resultado 28. O general goblinoide obtém 21. O exército de Tyrondir recebe 2 pontos de vitória (1 ponto por ser vitorioso, mais 1 ponto por uma diferença de mais de 5 entre os resultados).

Após os pontos de vitória serem atualizados, o turno de batalha atual termina e outro começa.

CAVERNA DO SABER



Sim, ilustramos a matéria só com fotos da Batalha dos Bastardos: homenagem ou preguiça do diagramador?

Depois da Batalha

Uma batalha termina quando um dos exércitos *foge* ou é *destruído*.

Se ao final de um turno de batalha um dos exércitos tiver uma vantagem de 5 pontos de vitória ou mais em relação ao outro, o exército com menos pontos começa a fugir. Ainda é possível reverter a situação! Em termos de regras, "começar a fugir" não tem nenhum efeito — no próximo turno, a batalha continua normalmente, embora todos saibam quem está em vantagem. Se neste próximo turno o exército em fuga diminuir a diferença de pontos de vitória para menos de 5, sua fuga é interrompida e a batalha continua. Caso contrário, o exército termina de fugir e a batalha termina.

Por exemplo: no final do quinto turno, o exército de Tyrondir tem 7 pontos de vitória, e a horda goblinoide, 2. Como esta é uma diferença de 5 pontos, a horda goblinoide começa a fugir. A batalha segue normalmente no sexto turno; ao fim deste, o general da horda goblinoide ganha o teste oposto de Conhecimento (estratégia) e recebe 2 pontos de vitória. A horda goblinoide agora tem 4 pontos de vitória, diminuindo a margem de diferença para 3 pontos, o que interrompe sua fuga.

Se um exército alcançar 10 ou mais pontos de vitória, a batalha termina com a aniquilação do exército adversário — um resultado muito mais sangrento que uma mera fuga.

Baixas. Ao fim da batalha, cada exército sofre baixas iguais a 5% x os pontos de vitória acumulados pelo exército *inimigo*. Via de regra, metade das baixas são feridos e metade são mortos.

Um personagem jogador num exército que fuja ou seja destruído deve *defender-se contra dois inimigos*. Se sobreviver, escapa. Caso contrário, é preso ou morto, conforme o mestre.

Espólios. Se o exército dos personagens jogadores vencer a batalha, cada personagem recebe tesouro equivalente ao ND médio do exército inimigo.

Experiência. Se o exército dos personagens jogadores vencer a batalha, cada personagem recebe XP equivalente ao ND médio do exército inimigo.

Estatísticas de Exércitos

Sempre que um evento que tenha um combate for rolado, o jogador que rolou um evento deve rolar 1d10 para definir quais inimigos o grupo irá enfrentar, de acordo com a tabela do exército. Para as estatísticas do general, o mestre pode usar os inimigos mais poderosos da tabela ou criar um PdM.

A seguir estão as estatísticas de um exército de exemplo: no caso, a companhia mercenária que atacou a cidade de Norm nos eventos da **Guilda do Macaco**. Seguindo esse exemplo, o mestre pode criar outras tabelas de exércitos — como um batalhão de Yuden, uma horda da Aliança Negra, uma legião de Tapista, etc.

Bandoleiros: homens esfarrapados, acostumados a assaltar viajantes em estradas. Sem nada a perder, se juntaram ao exército mercenário.

Desertores: soldados expulsos do exército por indisciplina. Apesar disso, possuem treinamento de nível militar.

Mercenários: profissionais da matança, com as cicatrizes e os prêmios (colares de orelhas, peças de armaduras roubadas) para provar que já sobreviveram a muitos ataques.

Salteadores: homens extremamente violentos, acostumados a atacar e queimar vilas e até pequenos castelos. Usam armas enormes e cruéis.

Anões renegados: sentinelas de Doherimm expulsos do reino subterrâneo por falta de honra.

Cavaleiros traidores: cavaleiros que usam sua força em prol de sua ganância, em vez de sua honra.

Furiosos púrpuras: bárbaros da União Púrpura. Lutam com lanças enormes e protegidos por pinturas assustadoras.

Regras Opcionais

Limiar de vitória variado. A quantidade de pontos de vitória para vencer a batalha pode variar conforme o tamanho dela: 5 pontos para uma escaramuça, 8 para uma batalha pequena, 10 para uma batalha média, 15 para uma batalha grande e 20 para uma batalha épica. Isso pode fazer batalhas maiores levarem um bom tempo para serem resolvidas, tanto em tempo de jogo quanto de vida real!

Lobos solitários. Por padrão, os personagens agem juntos — todos devem estar na mesma posição e enfrentam o mesmo evento. Com esta variante, cada herói pode ficar numa posição diferente, e heróis em posições diferentes enfrentam eventos variados.

Rolando pelos generais. Mesmo que o general aliado seja um PdM, deixe os jogadores rolarem o teste de Conhecimento (estratégia) por ele, revezando-se para que todos participem. Isso envolve muito mais o grupo do que se o mestre rolar sozinho.

Agentes do Graath: magos em mantos e máscaras metálicas, que lutam com velocidade impressionante.

Ogros soldados: ogros que decidiram seguir um senhor humano, abrindo mão de sua liberdade em troca de comida e violência garantida.

Monstro acorrentado: monstros das Sanguinárias, capturados e usados como armas de guerra. Há ursos-corujas, mantícoras, harpias, grifos e outros.

1d10	Inimigo	CA	Resistências	Ataques
1	Bandoleiros	15	Fort +3, Ref +3, Von +1	clava +6 (1d6+3)
2	Desertores	19	Fort +5, Ref +2, Von +0	espada longa +8 (1d8+4, 19-20)
3	Mercenários	20	Fort +4, Ref +3, Von +1	maça +10 (2d8+5, 19-20)
4	Salteadores	17	Fort +7, Ref +2, Von +1	machado grande +13 (1d12+10, x3)
5	Anões renegados	23	Fort +9, Ref +3, Von +3, +4 contra magias	machado anão +16 (1d10+10, x3)
6	Cavaleiros traidores	23	Fort +7, Ref +4, Von +2	lança montada +16 (2d8+16, x3)
7	Furiosos púrpuras	20	Fort +10, Ref +6, Von +5	pique +20 (1d8+17)
8	Agentes do Graath	25	Fort +9, Ref +11, Von +7	espada longa +16/+16 (1d8+13, 19-20)
9	Ogros soldados	23	Fort +9, Ref +4, Von +3	espada grande +16 (3d6+20, 19-20)
10	Monstros acorrentados	24	Fort +11, Ref +7, Von +8	mordida +20 (3d8+14)

Os Dois Lados

por Victor Lagôas Catelan
arte por Leandro Zamonel

O rei da tribo bárbara entrou na tenda de cabeça baixa, em sinal de respeito ao velho xamã. Era comum a consulta antes da batalha, e não seria ele a quebrar a tradição. Beijou os pés do velho em sinal de respeito e encheu o pulmão com o incenso e as ervas alucinógenas que queimavam por toda a tenda. Teve visões da batalha que viria, enquanto o xamã recitava orações aos deuses antigos. O rei se viu em meio ao campo de batalha. Viu seus homens e seus inimigos. Viu sangue e morte. Viu a vitória de seu povo.

O general do exército do reino foi até o templo de seu deus. Abaixou-se apoiando uma das mãos em seu joelho e a outra no pomo da espada. Pendeu a cabeça em sinal de respeito, mas manteve os olhos na imagem do deus que sempre o protegeu durante os combates. Em uma prece, pediu lucidez durante a batalha. Pediu sabedoria para que pudesse coordenar suas tropas. Pediu força em cada um de seus golpes e que protegesse cada um dos seus comandados frente aos inimigos. Ficou em silêncio por alguns segundos e então levantou e segurando o cabo da espada olhou para a estátua uma última vez. Como em todas as outras vezes, sentiu a presença de seu deus enchendo seu corpo e com isso sabia que a vitória viria.

O rei deitou com sua mulher. Os corpos suados e em ritmo de frenesi se amaram mais de uma vez durante a noite. Quando a lua estava no alto, se levantou e foi para fora da tenda ver as estrelas. Sentiu o vento frio da madrugada tocando seu corpo nu e os braços quentes de sua mulher lhe acolhendo em um abraço.

O general sentou-se à mesa com a família para jantar. Percorreu os rostos de sua mulher e filhos e sorriu. Fez todos darem as mãos e rezarem. Conversaram e riram até a lua alcançar

o ponto mais alto do céu. Colocou as crianças para dormir e beijou o rosto de sua esposa antes de deitar.

O rei bárbaro pintou cada um de seus guerreiros e guerreiras para a batalha. Um a um, eles se encheram de força e fúria e então seguiram seu líder em direção ao campo de batalha.

O general conferiu o armamento de suas tropas pessoalmente. Poliu sua própria armadura e selou seu cavalo. Suspirou e e cavalgou a frente de seu batalhão para o campo de batalha.

Tark Hawe, o rei bárbaro, lutaria pela liberdade de seu povo. Borney Hawe, o general do exército do reino, lutaria pelo progresso.

Não deveria ter mais do que cinquenta pessoas, entre homens, mulheres e crianças, mas naquele momento, todos eram um só. O rei da tribo bárbara se postou em frente a seus guerreiros, ergueu as mãos por detrás das costas, puxou o grande machado de batalha que carregou por toda a sua vida adulta e o fincou no chão. Com dois passos se destacou do seu grupo, parando com as pernas entreabertas logo em frente de seus comandados. Então, ergueu os braços musculosos em um semicírculo partindo da cintura até o alto da cabeça, juntando as palmas das mãos num agradecimento aos céus. Como em resposta, uma chuva fria de verão lhe saudou o rosto e fez subir o cheiro de grama seca em toda a planície.

Do outro lado, os soldados destacados a recrutar os povos bárbaros se postavam em formação, atrás de linhas de escudos e lanças. O general de expressão dura passava a cavalo em frente a todos, batendo o lado de sua espada na haste de madeira das lanças dos soldados. Um clérigo circulava entre as fileiras com incensário, abençoando cada um com a aprovação divina. Assim que terminou o trajeto, o general manobrou o cavalo e se posicionou em frente ao agrupamento. O bloco de metal funcionava como uma coisa única, até mesmo ao respirar.

Em frente a eles, o rei bárbaro iniciava seu ritual. Esticou os braços para frente, ainda com as palmas das mãos juntas e com um rápido movimento as fez estalar no peito repetidas vezes. O barulho ecoou, causando pequenos calafrios nos soldados mais inexperientes. O rei bárbaro continuou sua dança tribal, como se entrasse em frenesi. Batia com uma das pernas no chão enquanto balançava a cabeça para os lados, como em sinal de negativo. As mãos agora se moviam rápido em frente ao quadril em movimentos sexuais. Com um grito, voltou as mãos para cima, batendo com as palmas em seus antebraços musculosos e molhados pela chuva, fazendo o barulho ecoar ainda mais. O grito foi respondido por seu povo, em uníssono.

— Hoki te ora! — gritou o rei bárbaro.

— Ki te mate! — respondeu sua tribo.

— Ki te mate! — gritou o rei.

— Hoki te ora! — a tribo respondeu mais alto dessa vez.

Então, todos pareceram se tornar um só. Os movimentos do rei bárbaro eram repetidos por seus comandados de maneira impecável, como se fossem sua sombra. Todas as vozes viraram uma e cantaram, ecoando como o som de um trovão.

— Ki te te whawhai , te arata'i ia tatou i te atua.

— I roto i te wikitoria , te inu i te toto.

— I roto i te hinga , e titau ratou ia tatou oaoa , i te rōpū.

Do lado oposto do campo de batalha o general sentiu o frio percorrer a espinha e o estômago embrulhar, mas seus anos de experiência o fizeram parecer impassível dentro de sua couraça de metal, diferente de alguns jovens, que só não recuaram pois foram barrados pela linha de soldados mais ao fundo.

O general sabia que a única maneira de se mostrar respeitoso para aquele povo era os vencendo em batalha, era se mostrando forte. Sabia que essa seria uma das batalhas mais difíceis de sua vida, mas estava determinado. Tentou livrar a cabeça de qualquer pensamento, mas não conseguia esquecer o que acabara de ouvir. As tribos bárbaras de Taaré eram famosas por seus rituais antes da batalha e ele, como um soldado de alta patente, havia estudado todos. Baixou a viseira do elmo, enquanto repetia em sua língua natal o que acabara de ouvir:

"A Vida! A Morte!

A Morte! A Vida!

Se na batalha, os deuses nos guiam.

Na vitória, nos brindam com sangue.

Na derrota, nos esperam felizes, com festa."

Machados encontram escudos. Espadas brandiram no ar. O gume afiado das armas cortava a carne, transformando combatentes em corpos estirados no campo de batalha. Os números eram desiguais. Os bárbaros eram quase metade dos cavaleiros do reino, mas sua fúria compensava por dois, equilibrando a batalha.

Em questão de minutos, irmãos se viram frente a frente dentro de um grande círculo aberto por todos. O embate dos dois resultaria em não haver mais derramamento de sangue. O irmão que derrotasse o outro daria a vitória para o seu lado.

Tark rilhou os dentes e segurou seu machado com ambas as mãos, perpendicular ao chão, enquanto gotas de sangue pingavam na relva verde. Tark, que nasceu Dwayne, não via seu irmão

há pelo menos treze anos. As constantes brigas contra a ideologia de seu pai fez com que deixasse o castelo em busca de uma vida de aventureiro. Acabou sendo adotado por uma pequena tribo bárbara, e o tempo o fez provar seu valor, vencendo o antigo líder e tomando seu lugar.

Borney, segurava a espada de seu pai em uma das mãos e as rédeas em outra. Viu à ele mesmo no rosto de seu irmão. Lembrou do dia em que ele havia partido e sentiu afeição. Sem o irmão mais velho, assumiu as responsabilidades da família, e quando seu pai morreu, ele já era general no exército do reino, e estava ali para agregar terras e mão de obra para a expansão de seu povo. Com um bater dos calcanhares, fez o cavalo avançar em uma investida.

O cavalo correu em trotes rápidos, ganhando velocidade pouco a pouco. O guerreiro segurava a espada em paralelo ao animal, esperando o momento certo para a estocada.

Tark ajustou os pés na grama e arqueou os joelhos. Estava de frente com o cavalo e seria pisoteado se não fosse um combatente experiente.

O bárbaro percebeu um leve movimento no ombro do general e então girou a perna esquerda em um semicírculo para trás, abrindo caminho para o cavalo. Esse movimento fez com que pudesse acertar as patas do animal, derrubando o oponente antes que ele pudesse girar o tronco e tentar um golpe com sua espada.

Mesmo todo o peso da armadura não impediu que Borney fizesse um rolamento de segurança, levantando em seguida para ficar de frente ao inimigo. Ele balançou a espada como um tique, enquanto Tarke erguia seu machado com ambas as mãos em um grito de frenesi. O general avançou contra o bárbaro, e com uma sequencia de golpes retomou lhe a atenção. As feridas pareceram não incomodar Tark, que girou o machado no ar, descendo em direção a Borney que tentou aparar o golpe com sua espada.

Os irmãos se olharam e sorriram. Sentiram-se como num treino de crianças com armas de madeira.

Tark girou o machado, tentando desarmar seu irmão, mas foi acertado com um soco de manopla entre o nariz e a boca. O bárbaro recuou alguns passos e cuspiu dentes e sangue, em meio a gritos de aprovação dos soldados do reino. Avançou mais uma vez, girando o machado ao lado do corpo, dando golpes violentos sem precisão, que acertaram o chão. Borney tentou uma estocada, mas agora foi a vez de Tark lhe acertar um golpe com a cabeça, sem ligar para o elmo do general.

Borney avançou mais uma vez, agora com um golpe certeiro atravessando a coxa de seu irmão. Sentiu um misto de adrenalina do combate, com um gelo em seu estômago. Gritando, Tark afastou o irmão com um golpe do pomo de sua arma, e então acertou-o com a lâmina. Viu o metal da armadura ceder e o sangue fluir como uma nascente rubra. Sorriu por alguns instantes, mas o efeito da fúria se esvaiu. Subitamente, retomou a consciência do que estava fazendo.

O bárbaro largou o machado no chão e foi em direção ao irmão. O general largou sua espada e tirou o elmo, para ajudar na respiração. Irmãos, frente à frente se viram, como se fossem um espelho. Um com as feições duras de quem vive sem luxos. O outro, moribundo, já com os olhos se fechando. Tark abraçou Borney e se lembrou de como era ser Dwayne. Guerreiros começavam a bater em retirada, enquanto bárbaros gritavam e espantavam alguns poucos que restavam.

Naquela noite, enquanto os bárbaros comemoravam, Tark ajoelhou-se apoiando uma das mãos em seu joelho e a outra no pomo do machado. Abaixou a cabeça em sinal de respeito, e pensou em uma das várias imagens do antigo Deus que via quando era pequeno. Em uma prece, pediu perdão pela sua nova escolha na fé. Pediu que o Deus guiasse a alma de seu irmão, um de seus mais fieis devotos, para o seu lugar de merecimento. Ficou em silêncio por alguns instantes e então postou os dois joelhos no chão e pousou o machado a sua frente. Olhou as estrelas por um longo momento, até que se levantou e foi se juntar a sua tribo, na comemoração mais penosa que teria em sua vida.

Naquela noite o rei bárbaro comeu com seus irmãos de tribo. Percorreu os rostos das mulheres e dos homens, todos os seus guerreiros e sorriu. Bebeu quando teve que beber. Dançou quando teve que dançar e festejou até a noite virar dia. Deitou com sua mulher, e diferente dos outros dias, apenas dormiu.

O rei levantou no meio da noite e foi até a porta de sua cabana. Sentiu a brisa gelada tocar seu corpo nú, e então chorou. O rei da tribo bárbara chorou. Com o rosto enfiado entre as mãos, longos minutos.

Chorou pois sabia que seu povo, sem seu irmão do outro lado, logo sucumbiria.

IN COLOR!

GABINETE DE SALADINO

HORROR! TERROR! SUSPENSE!

Sim, isso é mesmo um urubu gigante

QUANTO MAIOR, PIOR!

Quando se fala de filme de terror, muita gente pensa imediatamente no sobrenatural. Histórias com fantasmas, vampiros, lobisomens e zumbis (esses últimos depois viraram produtos da ciência). Mas poucas coisas dão mais medo do que aquele animal (ou inseto, aracnídeo, etc.) que você já tem medo – mas numa versão gigante!

Nos primórdios do cinema, filmes com criaturas gigantes tinham aquele clima geral de ameaça e medo que cativavam a audiência. Os efeitos especiais eram espetaculares (para época, claro), e apresentavam monstruosidades nunca antes vistas. Elas povoavam os pesadelos de muita gente, causando, sem dúvida, alguns traumas duradouros...

Sendo assim, que tal uma lista agradável de filmes marcantes de criaturas gigantes, naturais ou não, comuns ou... exóticas? Monstros aterrorizantes mesmo quando não são exatamente malignos, apenas procuram a próxima refeição... o problema é que *nós* somos a refeição!

King Kong (1933) – Um dos primeiros grandes monstros do cinema e um dos mais famosos. Kong é ninguém menos que o gorila gigante que foi parar em Nova York. De acordo com os desenhos de produção, Kong era pra ser menor, com "apenas" de 3 a 3,5 metros de altura, mas durante a produção e o desenvolvimento dos efeitos especiais com o gênio do *stop motion* **Willis O'Brien**, o gorila rei da Ilha Caveira ficou com quase seis metros de altura. *King Kong* foi um sucesso imenso, arrecadando 2,847,000 de dólares (lembrando que na época, a entrada de cinema custava centavos!). O filme entrou pra história do cinema, e teve remakes em 1976, 2005 (por **Peter Jackson**, aquele da trilogia *O Senhor dos Anéis*) e 2017 (com o nome de *Kong: Ilha da Caveira*).

Godzilla (1954) – O rei dos monstros! O mais famoso entre as criaturas gigantes destruidoras de cidades e chutadoras de prédios! A verdade é que o lagartão praticamente criou o estilo! Godzilla é tão marcante que possui várias outras cópias baratas. Entre eles *Reptilicus* (1961), *Gorgo* (1961), *Gamera* (1965), *Guilala, O Monstro do Espaço* (*The X from Outer Space*, 1967), *Gappa, the Triphibian Monsters* (1967), *Yongary, Monster from the Deep* (1967) e *Pulgasari* (1985), só pra citar alguns.

O Mundo em Perigo (Them!, 1954) – Graças a testes nucleares, formigas se tornam gigantes (e devoradoras de gente). O problema piora quando duas formigas rainhas voam para fora do formigueiro para criar novas colônias. Uma é abatida por jatos militares, mas a outra precisa ser encontrada e destruída ou a Humanidade corre risco de extinção! Apesar dessa descrição legal, as ações mais bacanas acontecem fora de cena... uma pena! **Leonard Nimoy** (o eterno Spock) faz uma ponta (não creditada)!

O Monstro do Mar Revolto (It Came from Beneath the Sea, 1955) – Um polvo radioativo (por isso, obviamente gigante) vai do mar das Filipinas até os Estados Unidos e ataca as cidades costeiras. A cena do polvo (ou melhor, os tentáculos dele) destruindo carros, pessoas e tudo que estava próximo da ponte de onde ele saiu da água é clássica. Assim como o policial que atira contra um tentáculo gigante diante dele. Sério, o que ele achava que ia conseguir com isso?

Tarântula! (Tarantula, 1955) – Filme sobre uma (hmmm) tarântula que fica gigante depois de experimentos científicos que visavam aumentar animais para acabar com a fome no mundo. Bom... não deu muito certo.

Fúria de uma Região Perdida (The Deadly Mantis, 1957) – Louva-a-Deus pre-histórico (por isso, obviamente gigante) é descongelado e sai causando o terror. O título em português é até bonito e poético, mas não tem nada a ver com o filme...

Kong, modelo 1933

O Ataque Vem do Polo (The Giant Claw, 1957) – Este aqui ganha uma estrelinha pela criatividade ou pelas explicações picaretas. Um objeto voador não identificado, que surge em velocidade supersônica vindo do Polo Norte é revelado como sendo um abutre gigante dotado de um escudo de antimatéria que o torna virtualmente imune a armas comuns. O tal abutre tem um dos visuais mais cômicos dos monstros gigantes e parece ter saído de um desenho animado ruim!

O Monstro Gigante de Gila (The Giant Gila Monster, 1959) – um lagarto gila gigante ataca uma cidade rural do Texas e um grupo de adolescentes tenta deter a criatura. O filme é tão picareta que nem utilizou um lagarto de gila para as filmagens (usaram um lagarto parecido, mas inofensivo).

A Noite dos Coelhos (Night of the Lepus, 1972) – Coelhos mutantes (por isso, obviamente gigantes) atacam uma cidade. Sim, coelhos.

Tubarão (Jaws. 1975) – Um dos mais marcantes filmes de **Steven Spielberg**, baseado no livro homônimo de **Peter Benchley**, que fez com que muita gente tivesse medo de ir a praia. Mesmo com todas as dificuldades técnicas que a equipe teve (por exemplo, o

tubarão mecânico nunca funcionava direito), este filme ainda é considerado um dos mais assustadores já feitos.

Tentáculos (Tentacoli, 1977) – Produção italiana que queria entrar na onda do sucesso de *Tubarão*. Um polvo gigante ataca uma comunidade litorânea, e é derrotado quando o mocinho do filme, um oceanógrafo, pede que duas baleias orcas com as quais ele trabalhava o ajudem. E elas ajudam. Orcas são legais, oras.

O Ataque dos Vermes Malditos (Tremors, 1990) – Fime cult sobre monstros similares a vermes imensos, que se locomovem por baixo da terra e caçam sentindo as vibrações no solo. Tremendamente divertido e com ótimas ideias e atuações bem canastronas, este filme se tornou um favorito da Sessão da Tarde. Gerou quatro continuações, onde os tais vermes evoluíam para novas formas, até chegando a voar disparando gases explosivos. Teve também uma série de curta duração e pouco sucesso e, recentemente, foi anunciada uma nova série que irá recontar a mitologia dos bichos, com base no primeiro filme.

Malditas Aranhas! (Eight Legged Freaks, 2002) – Terror com (muitos) toques de comédia, onde um carregamento de lixo tóxico faz com que um monte de aranhas (de um museu de beira de estrada dedicado à aranhas) cresça a um tamanho gigantesco e ataque a cidade próxima. O filme é muito divertido, com uma variedade imensa de aranhas (gigantes) variadas atacando de formas diferentes suas vítimas. Personagens interessantes, atuações divertidas, efeitos especiais muito bem feitos e várias piadas bem colocadas. *Malditas Aranhas!* é uma homenagem aos filmes antigos de monstros gigantes, com humor e ação. Também conta com a participação da **Scarlett Johanson**, em um de seus primeiros papéis.

Formigas gigantes atacam piqueniques gigantes?

O Hospedeiro (Gwoemul, 2006) – Excelente filme coreano de monstro, do diretor **Joon-ho Bong**. Uma criatura estranha e assustadora, provavelmente o resultado de uma mutação causada por dejetos químicos ilegais, ataca e leva uma jovem garota. A partir daí, o pai entra em desespero e faz tudo o que é possível para resgatá-la. O filme desenvolve muito bem os personagens, a relação entre eles, e como o evento bizarro e catastrófico muda suas vidas e leva cada um ao limite.

O Nevoeiro (The Mist, 2007) – Versão do conto de **Stephen King**, onde uma cidade pequena é envolvida por um estranho nevoeiro, de onde surgem criaturas estranhas e perigosas, provavelmente de outra dimensão (por isso, obviamente gigantes), que atacam os habitantes locais. Produzido e dirigido por **Frank Darabont** (que depois seria o responsável pela adaptação de **The Walking Dead** para série de TV), o filme tem um excelente equilíbrio do terror com as perigosas criaturas que estão no nevoeiro e das histórias dos personagens humanos que estão presos nessa situação terrível. Uma das melhores adaptações de King para o cinema, *O Nevoeiro* tem um final melancólico e depressivo (que o próprio King adorou). Recentemente foi transformado numa série para TV que não teve lá muito sucesso e já foi cancelada.

Cloverfield: Monstro (Cloverfield, 2008) – Claramente inspirado (e fazendo homenagem) em filmes de monstros gigantes, o diretor **Matt Reeves** escolheu uma proposta mais realista, no estilo *"found footage"*, ou filmagem encontrada, sobre um grupo de amigos sofrendo os efeitos de uma invasão de um monstro gigante em uma cidade grande. Uma ideia interessante, pegando o ponto de vista das pessoas comuns.

Mega Shark Versus Giant Octopus (2009) – Filme ruim até não poder mais, com idéias idiotas, atuações sofríveis, fiapo de roteiro e efeitos muito pouco especiais. Um tubarão e um polvo pré-histórico (por isso, obviamente, gigantes) são libertados do gelo acidentalmente. Os dois estavam brigando quando foram congelados, milênios atrás. Cada um vai pra um lado e sai causando por aí, destruindo propriedades, pessoas, veículos, lógica e leis da física. Destaque para a cena em que o tubarão (por motivos que eu ainda não descobri) ataca um avião comercial. A produtora dessa pérola, a infame The Asylum, tem uma enormidade de filmes ruins, baratos e toscos com criaturas gigantes, como *Mega Piranha* (2010), *Mega Shark Versus Crocosaurus* (2010), *Mega Python vs. Gatoroid* (2011) e *Mega Shark vs. Mecha Shark* (2014). Esse estúdio também é o responsável pela série *Sharknado*.

Ninguém fala de monstros gigantes sem falar do Godzilla

O Caçador de Troll (Trolljegeren, 2010) – Excelente surpresa vinda da Noruega, este filme mostra, no estilo documentário, o trabalho de um caçador de trolls nos dias de hoje. Um grupo de estudantes vai investigar o que eles acreditam ser ataques de ursos e acabam descobrindo que trolls existem. Eles então encontram um caçador de trolls que os leva a conhecer todo um mundo escondido do público. Apesar da proposta estranha e aparentemente tola, o filme é assustador ao mostrar os trolls, que poderiam até ser engraçadinhos e bobos, como monstros hediondos. Uma forma muito original e criativa de se mostrar lendas antigas de forma pavorosa.

Menções honrosas

Ainda temos alguns filmes que não são exatamente de terror, mas que merecem uma lembrança, como *Círculo de Fogo* (*Pacific Rim*, 2013), onde Guillermo del Toro fez sua maravilhosa homenagem aos filmes de monstros e robôs gigantes, com uma continuação que chegou aos cinemas neste ano (mas não agradou tanto assim); a curiosa comédia *Colossal* (2016), onde uma garota, ao voltar para sua cidade natal, descobre que está controlando os movimentos de um monstro do outro do mundo; e o recente *Rampage – Destruição Total* (*Rampage*, 2018), versão para o cinema do videogame de mesmo nome, onde três animais gigantes (um gorila, um lobo e um crocodilo) destroem a cidade. Na versão cinematrográfica foi escolhido um tom de aventura com humor, e o ator **Dwayne Johnson** (também conhecido como **The Rock**) consegue segurar a trama, básica e tênue, com seu carisma e a postura de "isso está mesmo acontecendo?".

E, para fechar, o prêmio de pior monstro gigante do cinema vai para os monstros de cristal de ***R**astros do Espaço* (*The Monolith Monsters,* 1957). São... cristais gigantes, que não fazem nada, apenas crescem até ficarem imensos, se quebram e geram mais cristais. Só isso. Mais nada.

E você pensou que coelhos e urubus gigantes eram ridículos...

ROGERIO SALADINO

ENCONTRO ALEATÓRIO

VELHA ESCOLA

Conheça o movimento que trouxe de volta as raízes do RPG

***Dungeons & Dragons*, embora tradicional, passou por diversas mudanças ao longo do tempo. Hoje em sua quinta edição, o sistema agora conta com um conjunto bem estruturado de regras, que trazem harmômicamente uma grande variedade de classes, raças e poderes para os personagens já nos primeiros níveis. Mas nem sempre foi assim.**

A versão original de D&D, lançada em 1974, era extremamente simples. Poucas regras, reduzidas e modulares, com raras opções de personagem e poderes na ficha, exigindo que o mestre improvisasse certas mecânicas e que os jogadores se virassem para resolver problemas com soluções criativas.

A Renascença do Old Schoo l

Mais ou menos ao fim da terceira e início da quarta edição, muitos jogadores veteranos, descontentes com os caminhos que *Dungeons & Dragons* tomava, resolveram tirar o pó de seus livros antigos, de suas anotações e regras da casa, e voltaram a jogar as versões antigas. Era como voltar no tempo, mas trazendo consigo o olhar e as experiências de tudo o que fora jogado no futuro.

Nascia assim a OSR — *Old School Renaissance*, ou Renascença da Velha Escola — que é muito mais que um movimento de resgate de jogos antigos: é um modo diferente de jogar, que serviu de inspiração para títulos modernos, que reinventam clássicos. Alguns exemplos notórios são *Lamentations of the Flame Princess* e *Dungeon Crawl Classics*, lançado no Brasil este ano.

O jeito OSR de jogar

Para aproveitar melhor os jogos OSR, devemos ter quatro coisas em mente:

Julgamentos acima das regras

Os jogos da OSR costumam ter sistemas simples e modulares, fáceis de serem mexidos sem desmoronarem. Assim, a regra acaba sendo mais um guia do que algo escrito em pedra. É possível descartar ou alterar (quase) qualquer coisa dentro da proposta do jogo.

E não só o mestre tem esse direito: jogadores também podem fazer propostas durante a partida.

Explorar as habilidades do jogador, não do personagem

Uma vez que os testes nos jogos *old school* costumam ser perigosos, com muitas jogadas de proteção letais (e os personagens costumam ter poucos poderes na ficha), passa a ser importante que o jogador busque formas inteligentes de resolver os problemas, de modo a evitar rolagens difíceis.

O mestre, inclusive, abre mão de pedir rolagens perante boas idéias, com boas descrições. Se o jogador descrever como pretende desarmar uma armadilha de um jeito legal, cheio de detalhes, e isso fizer sentido dentro do que foi proposto pelo mestre, não é necessário nenhum teste. O mesmo vale para interações sociais e quebra-cabeças.

Heróico, não super-herói

Personagens dentro do conceito da OSR costumam ser normais e sem muitos poderes em suas fichas: jamais serão como o Super-Homem, mas talvez cheguem a ser como o Batman (cheio de recursos e boas idéias, mas ainda assim vulnerável e capaz de apanhar de um inimigo minimamente poderoso) se sobreviverem até lá. Os atributos costumam ser rolados usando 3d6, na ordem, e um personagem particularmente azarado pode ter apenas um mísero ponto de vida.

É um jogo sobre pessoas como eu e você, que toparam uma aventura, acabaram vencendo muitos desafios perigosos e evoluiram até se tornarem heróis de verdade. Por isso é importante que o mestre dê total liberdade para os jogadores agirem, sem jamais ditar caminhos a serem tomados nem tomar suas ações, mantendo um equilíbrio entre todas as vontades criativas e contando a história em conjunto. Em essência, ele deve aproveitar o que os personagens fizerem e descrever de forma criativa suas consequências, seja em interações sociais ou em combates, evitando uma avalanche de rolagens de dados sem muito significado.

Adeus equilíbrio

Por último, devemos esquecer o equilíbrio do jogo. O mundo existe independentemente dos personagens. Não há obrigação de adequar tudo o que existe ao nível de poder do grupo. Nem todo desafio será equivalente às capacidades dos heróis. Os combates podem ser letais e nem sempre vale a pena encará-los: fugir é sempre uma opção e buscar formas menos custosas de superá-los costuma ser a saída mais inteligente. O papel do mestre é apresentar de forma coerente o desafio e as oportunidades, cabendo ao jogadores decidirem sua linha de ação e assumirem suas consequências.

A Volta do hexcrawl

Com o resgate do método old school, um estilo de jogo em particular voltou a se difundir: o *hexcrawl*.

Você já viu aqueles mapas das antigas, divididos em hexágonos? Daí vem o nome: os jogadores exploram o mundo, conhecendo o mapa hexágono a hexágono, normalmente atrás de ouro e glória. O que encontram em cada um deles costuma ser gerado em tabelas de encontros aleatórios, com monstros e situações perigosas, de forma bem orgânica e natural. É possível que um pueril grupo de primeiro nível encontre um dragão ancião em uma caverna, o que resultaria num combate um tanto injusto, mas que poderia apontar para interessantes possibilidades de roleplay. Ou, ao menos, uma fuga memorável.

Do mesmo jeito, um grupo de nível 20 pode cruzar com uma tribo de kobolds abobados. Sim, eles não resistiriam a cinco segundos de conflito contra tão valisoso oponentes, mas será que essa é a única alternativa viável? Não seria mais divertido enfeitiçar o líder da tribo para transformá-los em aliados úteis contra alguma outra ameça porvir? Ou tentar arrancas informações importantes sobre uma criatura mais perigosa vizinha, que possivelmente guarda em seu covil tesouros maiores?

No hexcrawl também voltam a ser mais relevantes questões como peso carregado, velocidade, táticas de sobrevivência, montarias, gestão de recursos importantes como água, comida e — por que não? — pontos de vida. De repente, ter uma corda, uma boa variedade de itens na mochila e algumas magias clássicas como Levitação, Disco Flutuante e Falar com as Plantas (normalmente esquecidas em jogos mais modernos) passa a ser interessante e não inútil.

O jogo acaba virando um interessante exercício de construção de mundo em conjunto, com foco na jornada dos personagens, ou seja, no caminho, e não necessariamente nos objetivos finais ou nos grandes arcos de história, uma linguagem comum nos jogos mais modernos.

Para saber mais sobre hexcrawl, acompanhe no **Medium** a campanha de D&D old school chamada Ouro & Glória. Lá tem artigos, vídeos de gameplay e até tabelas de encontros.

Quer experimentar?

Se você se sente a vontade com D&D5E, uma boa notícia: o sistema, apesar de recente, trouxe algumas da características do old school de volta, como relatou o designer **Mike Mearls** seguidas vezes. As regras são, novamente, apenas guias, e o mestre é encorajado a improvisar em cima delas. Além disso, o jogo é ajustável para ficar mais semelhante às edições mais antigas, com regras opcionais fornecidas no próprio *Dungeon Master's Guide*. Para experiênciasa mais "puras" da OSR, há outros sistemas interessante a serem experimentados.

Procure o **Módulo Vorpal** ou o **Quick Primer for Old School Gaming** na internet e conheça o texto que é considerado o manifesto OSR. Você pode também buscar o PDF online do **Black Hack**, traduzido, que é um sistema gratuito muito simples e representa bem os princípios da OSR. Já *Dungeon Crawl Classics* foi lançado aqui no Brasil pela editora *New Order* e conta com um **fast play gratuito**, com regras básicas e uma aventura para personagens de nível 0 chamada *Salada de Ratos* (escrita por este colunista convidado que vos fala) ganhadora do *Prêmio Goblin de Ouro* desse ano.

Também em português temos o internacionalmente renomado *Espadas Afiadas & Feitiços Sinistros*, de **Diogo Nogueira**, publicado pela Pensamento Coletivo e com **PDF em versão "pague quanto quiser"** (Diogo também é dono do principal blog de RPG old school, o **Pontos de Experiência**). Por último, o *Old Dragon*, que mistura elementos de D&D antigos com aspectos modernos, mas também tem um gostinho old school.

Saindo vivo

Ainda que nem todo sistema comporte este estilo de jogo, seus princípios e lições podem ser aplicados para mudar um pouco o sabor das nossas aventuras.

Sair da zona de conforto como mestre ou jogador não é muito fácil, mas assim como os aventureiros que fuçam masmorras empoeiradas em busca de tesouros, talvez as novidades mais instigantes estejam escondidas nos tomos mais antigos...

RAFAEL BALBI

*Instrutor de design e ilustração na Alura Cursos Online, e participante dos canais **Regra da Casa** e **Perdidos no Play***

Conheça os Puristas de Yuden, os novos vilões de *Tormenta*

Pela pureza de Arton!

Texto: Guilherme Dei Svaldi | Arte: Lobo Borges, Ricardo Mango e Samuel Marcelino

Fortes, inteligentes, belos. Escolhidos dos deuses. Dedicados a honrar as tradições de seu reino. E a exterminar todas as outras raças de Arton.

Os Puristas são uma facção formada por yudenianos especialmente intolerantes, agressivos e autoritários. Seguem uma doutrina que diz que os humanos são uma "raça mestra", escolhida pelos deuses, e por isso têm o direito (ou até mesmo o dever) de exterminar as outras raças do mundo.

Nesta matéria, a *Dragão Brasil* traz informações completas sobre os Puristas. Nas páginas a seguir, você verá as origens, a estrutura e o modo de operação desse grupo odioso, além de novas regras e fichas para o mestre usar em suas aventuras.

As origens

Apresentados originalmente no suplemento *O Reinado* como um grupo de yudenianos caçadores de não humanos, os Puristas ganharam mais destaque no mangá *Ledd*, onde se expandiram e se tornaram uma facção com objetivos políticos. A ascensão dos Puristas continuou na Guilda do Macaco, a mesa online oficial de *Tormenta*: ao longo dos episódios, a facção tomou o poder em Yuden e declarou guerra ao Reinado.

As origens do grupo são misteriosas. Considerando sua doutrina, que diz que foram escolhidos pelos deuses por terem encontrado a estátua de Valkaria, podem ter surgido em qualquer momento após a viagem da caravana de Ramnor. Entretanto, é mais provável que tenham surgido após a fundação de Yuden — apenas após a formação desse reino houve tantas pessoas com o mesmo pensamento preconceituoso num só lugar.

No início, os Puristas operavam no interior de Yuden. Suas atividades consistiam em organizar grupos de caça para exterminar não humanos que ousassem pisar em território yudeniano. Os Puristas sempre foram uma organização secreta, visto que sua ideologia de extermínio racial era proibida pelas leis do Reinado. Mas, como a maior parte do povo de Yuden não simpatizava com membros de outras raças, as autoridades locais faziam "vista grossa" para os atos criminosos dos Puristas.

Ao longo dos anos, os Puristas evoluíram. De um grupo de caçadores, se tornaram uma facção com objetivos políticos. Recrutaram nobres, militares e cidadãos de Yuden que compartilhavam de seus pontos de vista para galgar influência no reino. Nesse momento, a liderança dos Puristas passou a ser exercida por um militar de alto escalão, Hermann von Krauser. O objetivo da facção se manteve o mesmo, apenas o modo de operação mudou. Em vez de matar não humanos aos poucos, agora queriam resolver o problema de uma vez por todas. O plano do novo líder era travar uma grande guerra, na qual as outras raças seriam extirpadas da face de Arton. Veja mais sobre essa ascenção na seção "O Templo da Pureza Divina", a seguir.

A ascensão da Rainha Shivara ao trono de Yuden foi um golpe duro para os Puristas. Os ideais progressistas de Shivara defendiam que todos os artonianos, independentemente de sua raça, deveriam ter os mesmos direitos e oportunidades — um pensamento que os membros da facção abominavam.

Com Shivara no poder, os Puristas poderiam ter sido desmantelados de uma vez por todas. Infelizmente, o que aconteceu foi o oposto. Num golpe de mestre, o líder da facção usou o ódio que as elites de Yuden nutriam por Shivara para uni-los sob uma bandeira. Mesmo yudenianos que não concordavam com os pensamentos Puristas acabaram se convertendo, pois foram convencidos pelo discurso de von Krauser de que sua cultura e modo de vida seriam destruídos se não agissem. Os poucos que não se converteram foram presos, mortos ou tiveram que fugir.

Em questão de meses, os Puristas dominaram completamente Yuden. Então, se declararam ao mundo: não eram mais uma organização secreta, mas sim um dos grandes poderes de Arton. Von Krauser adotou o cargo de General Máximo, com poder absoluto sobre o exército e o povo. Na prática, é um rei. Entretanto, não tomou nenhuma medida para ser coroado.

Após a captura de Shivara e a subsequente desestabilização do Reinado, os Puristas declararam guerra à coalizão (veja na Gazeta do Reinado da *Dragão Brasil 129*). Com os soldados disciplinados, as táticas avançadas e a eficácia cruel das forças yudenianas a seu dispor, não há como prever que tipo de força poderia pará-los.

Mais do que nunca, é hora de heróis de todas as raças se unirem. Ou apenas uma restará.

A estrutura

Após dominar Yuden, os Puristas transformaram o reino em um estado totalitário. Com isso, asseguraram a totalidade do poderio militar e econômico do Exército com uma Nação — uma das maiores potências de Arton.

No topo da hierarquia está Hermann von Krauser, com o posto de **General Máximo** e as fun-

"Yuden não é uma nação; Yuden é um exército. Eu não sou rei, nem almejo ser. Sou o General Máximo Hermann von Krauser e, sob a minha guarda, Arton será uma única hierarquia, comigo no topo e fileiras intermináveis abaixo, formadas por todos os cidadãos do Reinado. Será perfeito. Será limpo. Será eterno. E não há nada que você possa fazer para me impedir.

— General Máximo Hermann von Krauser para a Rainha Shivara, pouco antes de capturá-la

ções de regente de Yuden, comandante supremo do exército e líder absoluto dos Puristas. As ordens de von Krauser são incontestáveis; as palavras dele estão acima da lei.

Abaixo do General Máximo vem a **Cúpula Purista**, formada por um seleto grupo de oficiais de alto escalão escolhidos por von Krauser. Cada oficial recebe suas ordens diretamente do General Máximo; os membros da Cúpula raramente se reúnem ou falam entre si.

Abaixo da Cúpula está o exército de Yuden. O exército yudeniano tem uma estrutura profissional, ou seja, é formado por militares de carreira, que passam suas vidas treinando ou em campanha. Isso garante ao exército de Yuden qualidade superior a dos outros exércitos do Reinado, formados por plebeus com pouco ou nenhum treinamento e liderados por nobres que nem sempre entendem de estratégia militar. Em termos de qualidade, em Arton, apenas as legiões do Império de Tauron se equiparam às tropas de Yuden.

A estrutura básica do exército yudeniano é o **batalhão**, com cem soldados e comandado por um sargento-mor. Em missões pequenas, um batalhão pode ser dividido em **grupos de assalto**, formados por dez homens ou mulheres e liderados por um sargento. Dez batalhões formam um **grande batalhão**, com mil membros e comandado por um capitão-cavaleiro. Cinco grandes batalhões formam uma **arma**, com cinco mil soldados e comandada por um coronel. Quatro armas formam um **arsenal**, com vinte mil membros e comandado por um lorde general. Espiões do Reinado estimam que o exército de Yuden possua um total de seis arsenais, o que totalizaria um efetivo de 120.000 soldados. Mesmo considerando que os números são aproximados, e que unidades em campanha raramente operam em força máxima, isso ainda colocaria o exército de Yuden como o maior do Reinado.

Os batalhões básicos são formados por soldados de infantaria pesada, mas também há batalhões especializados de vários tipos. Os mais comuns são os de besteiros e os de cavaleiros, mas também há os raros e temidos batalhões de magos, especializados em feitiços de destruição em massa, e os de engenheiros, especializados em invenções de goblins escravizados, de autômatos de ferro a bombas explosivas.

Hierarquia e Estrutura do Exército Purista

Posto	Lidera	Quantidade de Soldados
Recruta	—	—
Soldado	—	—
Sargento	Grupo de assalto	10
Sargento-mor	Batalhão	100 (dez grupos de assalto)
Capitão-cavaleiro	Grande batalhão	1.000 (dez batalhões)
Coronel	Arma	5.000 (cinco grandes batalhões)
Lorde general	Arsenal	20.000 (quatro armas)
General Máximo	Exército de Yuden	120.000 (seis arsenais)

O Templo da Pureza Divina

O braço religioso dos Puristas, o Templo da Pureza Divina é um caso raro em Arton: uma igreja baseada não em um deus, mas em dois.

A história do Templo está entrelaçada com a história dos Puristas. Como visto acima, no início os Puristas eram um grupo de humanos que caçavam membros de outras raças. Eram perigosos para não humanos que cruzassem a fronteira de Yuden, mas pouco relevantes no panorama mundial. Isso tudo mudou com o surgimento da fé.

Assim como os próprios Puristas, o Templo da Pureza Divina era, no início, uma organização secreta. Por isso, pouco se sabe sobre as origens dele. O que se sabe é que, alguns anos atrás, um líder Purista teve uma revelação: *os humanos eram a raça escolhida pelos deuses*. Esse líder, então, compartilhou a revelação com outros membros do grupo.

O discurso de que os humanos eram naturalmente superiores aos membros de outras raças foi rapidamente aceito pelos Puristas, e logo uma religião se formou ao redor dessa ideia. Subitamente, os Puristas tinham um propósito em seu fanatismo. Tinham um objetivo para o qual canalizar sua raiva. Não mais matariam membros de outras raças apenas para satisfazer seu ódio — o fariam para cumprir seu papel perante os deuses.

Opiniões sobre os Puristas

O Reinado já considerava os Puristas ilegais mesmo quando eles eram uma organização secreta e pouco influente. Após a declaração de guerra, ser um Purista se tornou um crime capital pelas leis da coalizão. Qualquer agente do Reinado que veja um Purista irá declarar voz de prisão e, em caso de resistência, irá atacar com força letal.

O Império de Tauron ainda não emitiu uma declaração formal sobre a ascensão dos Puristas, nem sobre a guerra entre Yuden e o Reinado. Considerando que o Império é formado primariamente por minotauros, e os Puristas abertamente odeiam não humanos, é fácil presumir que um contato entre as duas nações não seria amigável. No entanto, política é política, e como tanto o Império quanto Yuden tem relações ruins com o Reinado, os pessimistas não descartam uma aliança oportunista entre os minotauros e os Puristas.

Já a Liga Independente publicou uma declaração formal repudiando a doutrina e os atos Puristas. A Liga é conhecida por aceitar todos, independente de passado, credo ou... raça. Entretanto, considerando a política de neutralidade e não interferência da Liga, é difícil que os reinos que a formam tomem qualquer ação prática.

Por fim, não se sabe se as últimas notícias já alcançaram a Aliança Negra. É seguro presumir que a horda goblinoide queira matar todos os Puristas. Mas, até aí, eles querem matar todos os não Puristas, também...

Impulsionados por essa nova fé, os Puristas tornaram-se mais ambiciosos. Se não estavam apenas praticando um "esporte", mas sim cumprindo um dever divino, precisariam fazer mais do que apenas caçar não humanos incautos, que ousassem pisar em seu território. Precisariam "purificar" todo o mundo de Arton. A partir desse entendimento, o grupo começou a se infiltrar na política yudeniana até se tornar uma verdadeira facção e, por fim, dominar o reino.

O Templo possui dois dogmas básicos: primeiro, que os humanos são a raça escolhida. Segundo, que os não humanos devem ser exterminados. O primeiro dogma se baseia no fato de que os humanos foram criados por Valkaria para superar os próprios deuses. O segundo deriva do primeiro: se os humanos são os escolhidos, as outras raças apenas "sujam" o mundo com a sua inferioridade, atrapalhando o caminho da evolução humana. Por conta desses dois dogmas, os membros do Templo são devotos tanto de Valkaria quanto de Keenn.

A religião usa a iconografia dois deuses, Valkaria e Keenn, em seus símbolos sagrados, vestes e construções. Apresentam os deuses tanto separadamente quanto em conjunto, com os dois lutando lado-a-lado ou o Deus da Guerra atuando como soldado sob as ordens da Deusa da Ambição. Em casos mais raros, apresentam os dois mesclados, com a figura divina de Valkaria empunhando as armas de Keenn.

O Templo se revelou junto com os Puristas, após estes dominarem Yuden. Como isso tudo é muito recente, ainda há muitas dúvidas sobre essa religião. A principal é: como Valkaria, uma deusa bondosa, pode abençoar devotos claramente cruéis? Estudiosos eclesiásticos ainda não chegaram a um consenso sobre isso. Mas em uma coisa todos concordam: ambição e guerra são uma combinação extremamente perigosa.

Opiniões sobre o Templo da Pureza Divina

Clérigos de Keenn não gostam da forma com a qual o Deus da Guerra às vezes é retratado pelo Templo, em uma função subordinada à de Valkaria. Também defendem que a guerra não deve ser travada com o objetivo de exterminar uma raça específica (ou, no caso, um conjunto de raças) — a guerra deve ser seu próprio propósito. No entanto, à medida que a ideologia Purista se espalha por Yuden, há cada vez menos clérigos ortodoxos de Keenn no reino, e mais clérigos do Templo da Pureza Divina.

Já os clérigos de Valkaria rejeitam completamente os dogmas e as visões do Templo. Para eles, o fato da Deusa da Ambição ser usada por uma igreja tão vil é pura heresia.

Por enquanto, poucos devotos de outros deuses expuseram suas opiniões sobre o Templo da Pureza Divina. Mas, dentre os que o fizeram, as opiniões foram unânimes: os membros dessa igreja são vilões da pior espécie.

A Ordem do Leopardo Negro

Quando os Puristas dominaram Yuden, praticamente todos os yudenianos se tornaram membros da facção. Alguns voluntariamente, outros após sofrerem lavagem cerebral. Os poucos que evitaram essa conversão tiveram que fugir do reino ou foram mortos. Hoje, "yudeniano" é um sinônimo para "purista".

> *Foi a humanidade a raça criada pela Deusa da Ambição. Foi a humanidade a raça criada para superar todas as outras. Nós apenas seguimos os desejos de Valkaria. E, para isso, usamos as armas de Keenn.*
>
> *— General Máximo Hermann von Krauser*

Mas existem aqueles ainda mais devotados à doutrina da facção. Considerados "Puristas entre os Puristas", estes são os cavaleiros do Leopardo Negro.

O Leopardo Negro surgiu anos atrás como uma guarda de honra dos líderes Puristas. Apenas os mais fanáticos e mais fortes eram aceitos, e pertencer à guarda era uma distinção honrosa. Com a ascensão dos Puristas, o Leopardo Negro também se expandiu. De apenas uma guarda, passou a ser uma ordem de cavalaria completa. Hoje, possui seus próprios ritos de iniciação e cadeia de comando; seus próprios recrutas e líderes.

Apenas yudenianos puros podem se tornar cavaleiros do Leopardo Negro. O candidato deve demonstrar dedicação extrema aos dogmas puristas e grande competência em seu campo de atuação. Caso seja aprovado pelos líderes da ordem, passa por um rito de iniciação terrível, presidido por um clérigo do Templo da Pureza Divina, no qual sacrifica um não humano. Após essa cerimônia, recebe uma capa negra com o emblema da ordem (um leopardo sangrento) e se torna oficialmente um membro.

Embora continue exercendo a guarda dos líderes Puristas, o Leopardo Negro expandiu sua área de atuação. Hoje, a ordem possui desde pequenos grupos de elite, que executam missões estratégicas de sabotagem e assassinato, a batalhões inteiros, que lutam ao lado do exército yudeniano. Entretanto, a principal função do Leopardo Negro é espalhar e manter a doutrina purista. Para isso, acompanham o exército e, a cada vila, cidade ou reino invadido, tomam para si a missão de caçar e exterminar os não humanos locais. Fazem disso um esporte macabro. Para um cavaleiro do Leopardo Negro, não basta matar não humanos — é preciso fazer isso de forma pública e visceral, para espalhar a mensagem de supremacia humana. Por isso, não é de se espantar que os membros da ordem, e a visão de suas capas negras e vermelhas, tenham se tornado extremamente temidos por todos os não humanos.

Mas não são apenas os não humanos que temem o Leopardo Negro.

Tamanho é o fanatismo dos cavaleiros que, para eles, não basta ser humano; é preciso ser ativamente um Purista. Os membros da ordem fiscalizam os

próprios cidadãos yudenianos para garantir que estejam seguindo a doutrina da facção e as ordens do General Máximo e, principalmente, que não tenham nenhum tipo de contato amigável com não humanos. Para um membro do Leopardo Negro, ajudar um não humano é um crime tão grave quanto ser um — e ambos são punidos com a morte.

A ordem possui uma hierarquia própria. Embora haja em conjunto com o exército em diversas missões e siga a fé do Templo da Pureza Divina, não faz parte nem de um, nem de outro. Cavaleiros do Leopardo Negro obedecem apenas aos líderes da ordem, e os líderes da ordem obedecem apenas ao General Máximo. Entretanto, pertencer ao Leopardo Negro não é necessariamente uma "ocupação de tempo integral", e os cavaleiros também podem ser membros do exército ou do Templo. De fato, muitos oficiais e altos sacerdotes fazem parte da ordem.

Um cavaleiro do Leopardo Negro possui autoridade sobre outros yudenianos. Por mais importante que seja, qualquer yudeniano que não pertença à ordem irá medir suas palavras ao falar com um cavaleiro.

Os Clãs Caçadores

Antes de dominar Yuden — antes mesmo de ser uma facção com propósitos políticos — os Puristas eram um grupo de caçadores de não humanos. Nesta época, o único requisito para ser um Purista, além de ser yudeniano, era odiar membros de outras raças. Como o ódio pode florescer em qualquer coração, havia Puristas em todas as camadas da sociedade: homens e mulheres; soldados e taverneiros; nobres e plebeus. Eles uniam-se nas casas de Puristas ou em bosques escuros, possuíam códigos secretos e cobriam seus rostos com máscaras, uma vez que suas ações eram ilegais pelas leis do Reinado. À noite, saiam para caçar. Pela manhã, após cometerem suas atrocidades, despediam-se uns dos outros com seus códigos, tiravam suas máscaras e retomavam suas vidas comuns.

Quando os Puristas se tornaram uma facção política e dominaram Yuden, declararam-se para o mundo. Não eram mais uma organização secreta, e suas ações passaram a ir muito além de organizar caçadas noturnas.

Mas velhos hábitos não morrem fácil.

Os clãs caçadores são grupos que mantêm vivas as tradições originais dos Puristas. Em sua maior parte são civis, uma vez que os militares estão ocupados com as campanhas de. Por algum tipo de sadismo doentio, ainda usam máscaras, mesmo que dentro de Yuden suas caçadas não sejam mais ilegais. Por orgulho, ainda se identificam e conversam entre si com códigos secretos, como que para se destacaram entre outros Puristas. E ainda partem em caçadas noturnas.

Como hoje há pouquíssimos não humanos em Yuden, alguns clãs começaram a caçar *fora* das fronteiras do reino, normalmente em territórios conquistados pelo exército. Outros clãs, mais covardes, não saem de Yuden. Para saciarem seu sadismo, caçam *humanos*. Justificam suas ações dizendo que caçam apenas simpatizantes de outras raças, pessoas que sujam os ideais Puristas e que, portanto, devem morrer.

Os Puristas mais perigosos pertencem ao exército, ao Templo da Pureza Divina ou à ordem do Leopardo Negro. Estão mais preocupados com dominação mundial do que com a morte de alguns poucos não humanos a cada noite. Por isso, a maior parte dos Puristas despreza os clãs caçadores, considerando-os "tolos teimosos presos no passado". As autoridades Puristas toleram os clãs caçadores — embora não sejam muito úteis para os grandes planos da facção, são uma força a mais, que pode ser convocada e manipulada caso necessário.

Apesar disso, para os não humanos azarados que ainda estão em Yuden ou que precisam passar pelo reino, os clãs caçadores são uma ameaça real. Perto das capas negras e vermelhas dos cavaleiros do Leopardo Negro, as máscaras brancas dos caçadores (simbolizando a pureza que pregam) podem parecer uma salvação. De fato, muitos não humanos desesperados, ao avistar clãs caçadores, correm na direção deles, acreditando se tratar de devotos de deuses bondosos! Infelizmente, isso é um erro. Um erro do qual esses não humanos nunca têm chance de se redimir.

Os Puristas em jogo

Desnecessário dizer, os Puristas são vilões. Das forças militares de Arton, são a mais abominável. O Império de Tauron, mesmo com práticas odiosas como a escravidão, não extermina outras raças. A Aliança Negra é sanguinária, mas se preocupa em criar e preservar uma cultura goblinoide. Já os Puristas não possuem nenhum contraponto. Eles acreditam que são o "povo eleito", o que, para eles, justifica *qualquer* atrocidade. Membros da facção podem exterminar uma vila halfling indefesa sem hesitar — e tudo isso enquanto acreditam estarem fazendo um favor para Arton ao eliminarem membros de uma "raça inferior".

Assim, o mestre deve usá-los como antagonistas. Tramas militares são a opção mais óbvia, mas há outras opções. Os Puristas têm muitos defeitos, mas não são estúpidos. Possuem espiões e cientistas arcanos. Podem estar envolvidos na conversão ou sabotagem de outros reinos, na busca por relíquias ou artefatos que possam usar em seus exércitos, etc.

Personagens jogadores Puristas NÃO são permitidos. A única exceção seria um soldado que passou pelo treinamento Purista, mas percebeu os erros da facção e desertou. O stormtrooper Finn, da nova trilogia de *Star Wars*, é um exemplo desse tipo de histórico. Por fim, é possível que existam Puristas que se uniram à facção por lealdade a Yuden (ou mesmo para preservar suas vidas), mas que não concordam com os ideais dela. Se existirem, tais Puristas poderiam não ser vilões completos, mas, mesmo assim, funcionam melhor como PdMs.

A seguir há novas regras e fichas para o mestre usar Puristas em jogo. Embora sejam vilões de *Tormenta*, a facção pode ser usada em qualquer cenário de fantasia com raças não humanas.

Novas regras

A seguir estão quatro novos talentos e uma nova classe de prestígio. Tudo aqui é apenas para vilões. A diversão para os jogadores é poder bater nesse pessoal sem remorso!

Fé Purista

Você é membro do Templo da Pureza Divina, cuja doutrina odiosa coloca os humanos acima de todas as outras raças.

Pré-requisito: devoto de Keen, Ódio Puro.

Benefício: você se torna devoto de Valkaria, podendo escolher poderes concedidos dessa deusa (em adição aos poderes concedidos de Keenn). Além disso, por sua crença inabalável na superioridade humana, você recebe +1 em todos os testes de resistência.

Leopardo Negro

Você é um membro do Leopardo Negro, a organização que reúne a elite Purista.

Pré-requisito: ser um yudeniano puro (nascido em Yuden e filho de pais também nascidos em Yuden), pelo menos um valor de habilidade em 18 ou mais, 5º nível de personagem, Ódio Puro, ter passado pelo rito de iniciação do Leopardo Negro.

Benefício: uma vez por rodada, como uma ação livre, você pode se concentrar na doutrina Purista. Ao fazer isso, cega sua mente pelo fanatismo, mas recebe um surto de ódio que impele seus ataques. Em termos de regras, você sofre 1d4 pontos de dano temporário de Sabedoria, mas recebe o mesmo valor como um bônus cumulativo em jogadas de ataque e dano até o fim da cena. O bônus é dobrado contra humanoides não humanos.

Por exemplo, se você usar este talento e rolar um 3 no d4, sofre 3 pontos de dano temporário de Sabedoria, mas recebe +3 em jogadas de ataque e dano (+6 contra humanoides não humanos). Se na rodada seguinte você usar o talento de novo e rolar um 2, o bônus aumenta para +5/+10. O dano em Sabedoria recupera-se à taxa normal (1 ponto por dia de descanso).

Ódio Puro

Após ser doutrinado pelos Puristas, você passou a seguir cegamente as ordens de seus superiores, a acreditar que a raça humana é superior e a nutrir um ódio profundo por membros de todas as raças.

Pré-requisito: raça humana, tendência Maligna.

Benefício: você recebe +4 em testes de Vontade quando seguindo ordens de um oficial purista e um bônus de +2 em jogadas de dano contra criaturas do tipo humanoide que não sejam humanas.

Treinamento Purista

Você passou pelo rigoroso treinamento Purista, na cidade militar de Warton.

Pré-requisito: raça humana, Ódio Puro, Usar Arma Exótica (espada bastarda), Usar Armadura Pesada, tendência Leal e Maligna.

Benefício: você recebe +2 nas jogadas de ataque, mas apenas quando estiver usando o equipamento completo de um soldado purista (espada bastarda ou besta pesada, meia-armadura ou armadura de placas).

Soldado de Elite de Yuden

A maior parte das nações tem um exército; Yuden é o Exército com Uma Nação. Quase todos os cidadãos de Yuden sabem lutar, quase todos empunham armas (mesmo que sejam simples facas ou foices), quase todos têm uma postura e disciplina marcial. Pode-se dizer que quase todos os cidadãos de Yuden são, ao seu modo, soldados.

O soldado de elite de Yuden faz todos estes parecerem amadores.

O soldado de elite é a máquina de combate que torna o Exército com Uma Nação tão temido. Mais do que guerreiros, os soldados de elite são treinados e forjados apenas para cumprir ordens e matar os inimigos do reino. Não se consideram heróis, não desejam ser aventureiros, não almejam, necessariamente, ser oficiais. Sabem que a força de Yuden depende de suas fileiras de infantaria, daqueles que têm orgulho em fazer parte do todo, dos que se destacam apenas na parede de escudos e nos batalhões. O soldado de elite não sonha, não se distrai, não teme, não questiona, não fraqueja. Ele obedece.

Pré-requisitos

- **Raça:** humano.
- **Perícias:** treinado em Ofício (soldado).
- **Talentos:** Foco em Arma (espada bastarda), Foco em Armadura (pesadas), Tolerância, Vontade de Ferro.
- **Bônus Base de Ataque:** +5.

Habilidades de Classe

Vida militar: o soldado de elite de Yuden recebe um talento de combate à sua escolha. Além disso, níveis nesta classe contam como níveis de guerreiro para pré-requisitos de talentos e outras habilidades.

Equipamento padronizado: por passar anos treinando sempre com as mesmas armas, o soldado de elite se torna muito eficaz no uso delas, ao custo de perder um pouco da versatilidade típica de um guerreiro. A partir do 2º nível, sempre que ataca com uma arma com a qual possua Foco em Arma, o soldado de elite causa um dado a mais de dano do mesmo tipo. Por exemplo, com uma espada bastarda, causará 2d10 pontos de dano. Entretanto, com armas com a qual *não* possui Foco em Arma, o soldado de elite sofre –2 nas jogadas de ataque.

Disciplina marcial: anos de doutrinação e obediência cega deixaram a mente do soldado de elite de Yuden tão rígida quanto aço. No 3º nível, ele soma seu bônus de Força em seus testes de Vontade.

Treinamento insano: os rigores do treinamento do soldado de elite de Yuden tornaram-no determinado e incansável. A partir do 4º nível, uma vez por dia, como uma ação livre, ele pode fazer um teste de Vontade. Ele recupera uma quantidade de pontos de vida igual ao dobro do resultado do teste.

Soldado de Elite de Yuden

Nível	BBA	Habilidades de Classe
1º	+1	Vida militar
2º	+2	Equipamento padronizado
3º	+3	Disciplina marcial
4º	+4	Treinamento insano
5º	+5	Encouraçado

Pontos de Vida: 5 PV + mod. Con por nível.

Encouraçado: o soldado de elite confia nos trajes fornecidos pelo exército, e sabe como utilizá-los para maximizar sua proteção. No 5º nível, ele recebe redução de dano igual ao bônus na CA fornecido por qualquer armadura e escudo que estiver usando. Por exemplo, se estiver usando uma *armadura completa +1* (CA+9) e um escudo pesado (CA+2), recebe redução de dano 11. Quando o soldado de elite recebe esta habilidade, deve escolher um tipo de dano físico (corte, esmagamento, perfuração). O tipo de dano escolhido ultrapassa a redução de dano fornecida por esta habilidade.

Fichas

A seguir estão diversas fichas para Puristas e para o exército yudeniano no geral.

Recruta Purista — ND 1/2

A ralé dos batalhões de Yuden. Normalmente, são recrutados entre filhos de camponeses, mas às vezes órfãos, criminosos e outros indesejados da sociedade também são usados. Recebem treinamento militar e equipamento abaixo dos padrões yudenianos, mas ainda superior ao da maior parte das nações do Reinado. São usados em missões menos importantes (atacar vilas com pouca ou nenhuma defesa, proteger lugares

não estratégicos, patrulhar estradas secundárias, etc.) ou, em grandes batalhas, para testar as tropas inimigas, antes dos soldados serem enviados.

Humano, Plebeu 1/Guerreiro 1, Neutro e Maligno

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +5.

Classe de Armadura: 17.

Pontos de Vida: 10.

Resistências: Fort +2, Ref +2, Von +1 (+5 se estiver seguindo ordens de um oficial purista).

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: alabarda +4 (1d10+4, ou 1d10+6 contra humanoides não humanos, x3).

Habilidades: For 16, Des 12, Con 13, Int 9, Sab 10, Car 9.

Lutar em Formação: se o recruta estiver adjacente a um aliado que também possua este talento, recebe um bônus de +1 em jogadas de ataque e CA.

Equipamento: alabarda, cota de malha.

Soldado Purista — ND 2

O grosso do exército de Yuden. São recrutados entre crianças yudenianas (normalmente com entre 10 a 12 anos) e enviados a um dos vários campos militares do reino. Lá, aprendem a seguir ordens, a usar o equipamento padrão dos batalhões e, é claro, a seguir a doutrina Purista. É um treino brutal e eficaz. Muitos morrem. Os que vivem, cheios de cicatrizes no corpo e na alma, tornam-se jovens fortes e enrijecidos.

Quando estão chegando à maioridade (15 a 17 anos), são enviados a cidade militar de Warton (ou a outro quartel yudeniano) para concluir seu treinamento e, por fim, serem alocados a um batalhão. A conclusão do treinamento é, na verdade, uma lavagem cerebral, cujo objetivo é transformar os futuros soldados em verdadeiras máquinas de matar, sem qualquer traço de compaixão ou remorso.

Os soldados Puristas, tragicamente, possuem pouco de sua tão aclamada humanidade.

Humano, Guerreiro 3, Leal e Maligno

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +5.

Classe de Armadura: 20.

Pontos de Vida: 39.

Resistências: Fort +6, Ref +1, Von +0 (+4 se estiver seguindo ordens de um oficial purista).

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada bastarda +8 (1d10+4, ou 1d10+6 contra humanoides não humanos, 19-20).

Ataques à Distância: besta pesada +5 (1d12+1, ou 1d12+3 contra humanoides não humanos, 19-20).

Habilidades: For 16, Des 11, Con 16, Int 9, Sab 8, Car 8.

Lutar em Formação: se o soldado estiver adjacente a um aliado que também possua este talento, recebe um bônus de +1 em jogadas de ataque e CA.

Trespassar: uma vez por rodada, quando o soldado derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolados novamente.

Equipamento: besta pesada, escudo pesado, espada bastarda, meia-armadura, virotes x10.

Sargento-mór — ND 4

Sargentos de Yuden são soldados veteranos, embrutecidos e cobertos de cicatrizes (tanto físicas quanto psicológicas). Por já terem provado seu valor em batalha, são promovidos a esse posto e recebem o comando de um grupo de assalto, formado por dez soldados. Apesar da promoção, ainda são mais guerreiros do que comandantes, e lideram pelo exemplo, avançando à frente de suas tropas (para um oficial estrategista, veja "Capitão-Cavaleiro", a seguir). Seja enfrentando soldados inimigos, seja enfrentando heróis aventureiros, sargentos nunca se abalam; confiam em seu treinamento, em sua experiência e em sua força bruta.

Sargentos-mór são escolhidos entre os melhores sargentos e lideram batalhões inteiros, com por volta de cem soldados.

A ficha abaixo representa um sargento-mor típico. Um sargento normal deve ter um ou dois níveis de experiência a menos. Por outro lado, alguns sargentos-mór podem ser de nível ainda maior que o indicado abaixo: há militares com este posto com muito mais experiência do que essa ficha indica.

Humano, Guerreiro 6, Leal e Maligno

Iniciativa +9

Sentidos: Percepção +8.

Classe de Armadura: 23.

Pontos de Vida: 63.

Resistências: Fort +8, Ref +3, Von +2 (+6 se estiver seguindo ordens de um oficial purista).

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada bastarda +14 (1d10+9, ou 1d10+11 contra humanoides não humanos, 19-20).

Ataques à Distância: besta pesada +9 (1d12+3, ou 1d12+5 contra humanoides não humanos, 19-20).

Habilidades: For 18, Des 11, Con 16, Int 9, Sab 8, Car 8.

Lutar em Formação: se o sargento estiver adjacente a um aliado que também possua este talento, recebe um bônus de +1 em jogadas de ataque e CA.

Trespassar: uma vez por rodada, quando o sargento derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolados novamente.

Equipamento: armadura completa, besta pesada, escudo pesado, espada bastarda, virotes x10.

Soldado de Elite de Yuden — ND 6

Soldados e sargentos que mostram força bruta, talento marcial ou simplesmente crueldade acima do padrão são enviados para campos de treinamento especiais, onde passam por processos extremamente árduos, alguns experimentais. Se sobreviverem, emergem como máquinas de matar, seus dons natos temperados por táticas avançadas.

Soldados de elite são alocados a grupos de assalto especiais, formados apenas por soldados de elite. Tais grupos não operam dentro da hierarquia convencional; não estão dentro de nenhum batalhão e recebem ordens diretamente de um coronel ou lorde general. Suas missões envolvem atacar pontos estratégicos, assassinar líderes inimigos ou enfrentar grupos de aventureiros que estejam interferindo nos planos de um alto oficial purista.

Humano, Guerreiro 5/Soldado de Elite de Yuden 3, Leal e Maligno

Iniciativa +12

Sentidos: Percepção +11.

Classe de Armadura: 26.

Pontos de Vida: 95.

Resistências: Fort +12, Ref +6, Von +11 (+15 se estiver seguindo ordens de um oficial purista).

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada bastarda +17 ou +12/+12 (2d10+12, ou 2d10+14 contra humanoides não humanos, 19-20).

Ataques à Distância: besta pesada +13 (2d12+4, ou 2d12+6 contra humanoides não humanos, 19-20).

Habilidades: For 21, Des 13, Con 20, Int 10, Sab 10, Car 8.

Perícias: Atletismo +7, Ofício (soldado) +11.

Equipamento: armadura completa reforçada, besta pesada obra-prima, escudo pesado, espada bastarda obra-prima, 10 virotes.

Infiltrador Yudeniano ND 6

Infiltradores são soldados de elite treinados para caçar e matar inimigos de Yuden, especialmente aventureiros. São recrutados entre os guerreiros rústicos do interior do reino. À sua força, selvageria e aptidão com os ermos naturais, o exército adiciona treinamento, técnica e equipamento de boa qualidade.

Humano, Ranger 1/Guerreiro 4/Capanga 3, Leal e Maligno

Iniciativa +18

Sentidos: Percepção +12.

Classe de Armadura: 22.

Pontos de Vida: 69.

Resistências: Fort +8, Ref +8, Von +6 (+10 contra medo).

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada longa de adamante obra-prima +15 ou +10/+10 (2d6+11, ou 2d6+13 contra humanoides, 19-20).

Ataques à Distância: pó cegante +11 toque (cegueira).

Habilidades: For 20, Des 16, Con 16, Int 10, Sab 13, Car 8.

Perícias: Atletismo +16, Cavalgar +14, Conhecimento (estratégia) +11, Furtividade +14, Intimidação +12, Ofício (soldado) +11, Sobrevivência +12.

Ataque Furtivo Brutal: quando atinge um alvo desprevenido ou flanqueado com um ataque corpo-a-corpo (não à distância) o infiltrador causa 2d8 pontos de dano adicional. Uma criatura imune a acertos críticos também é imune a ataques furtivos.

Brecha na Guarda: o infiltrador recebe um bônus de +4 nas jogadas de dano contra oponentes atordoados, caídos ou desprevenidos.

Iniciativa Aprimorada: o infiltrador pode rolar outra vez um teste de Iniciativa que tenha recém realizado, mas deve aceitar a segunda rolagem, mesmo que seja pior que a primeira.

Rápido e Rasteiro: o infiltrador recebe um bônus de +4 em Iniciativa, CA e jogadas de ataque e dano durante a sua primeira rodada no combate.

Saque Rápido: o infiltrador pode sacar ou guardar uma arma como uma ação livre.

Equipamento: bomba de fumaça, cota de malha de mitral obra-prima, espada longa de adamante obra-prima, pó cegante Vanndaime.

Na primeira rodada, um infiltrador recebe +4 em ataques e dano; se vencer a iniciativa e pegar seu oponente desprevenido (algo bem provável, considerando seu bônus de +18 e seu talento Iniciativa Aprimorada), recebe ainda +4 em dano, graças ao talento Brecha na Guarda. O infiltrador então usa Ataque Poderoso para trocar –2 no ataque por +4 no dano. Com todos esses modificadores, ataca com +17 ou +12/+12 (2d6+2d8+23, ou 2d6+2d8+25 contra humanoides, 19-20). Na rodada seguinte, usa o pó cegante para deixar seu oponente cego e, consequentemente, desprevenido, para continuar se aproveitando do bônus de Brecha na Guarda e do dano extra do ataque furtivo brutal.

Capitão-cavaleiro ND 7

Na hierarquia do exército, os capitães-cavaleiros ocupam o posto mais baixo entre os oficiais de alto escalão. Ao contrário dos sargentos, que são soldados promovidos pela força ou bravura, capitães-cavaleiros são escolhidos entre a jovem nobreza yudeniana, e treinados desde a infância para liderar. São guerreiros competentes, mas seu talento reside em liderar os ataques de seus subordinados, não em atacar pessoalmente. Justamente por isso, o foco de seu treinamento marcial reside na defesa, não no ataque.

Soldado de elite de Yuden: a máquina Purista de conquista de reinos

Capitão-cavaleiro: humano, Nobre 4/Guerreiro 3/Oficial de Yuden 2, LM; Médio, desl. 9m; PV 78; CA 38 (+4 nível, +1 Des, +9 armadura, +3 escudo, +4 autoconfiança, +2 formação invencível, +1 base do guarda, +4 Especialização em Combate); corpo-a-corpo: espada longa magistral +14 ou +18 flanqueando (1d8+7, 19-20); hab. autoconfiança, comandar aprimorado, contatos, estrategista, formação invencível, frivolidade, herança, liderança aprimorada, orgulho 1/dia, riqueza; For +10, Ref +6, Von +9; For 16, Des 12, Con 16, Int 13, Sab 10, Car 18.

Perícias & Talentos: Cavalgar +13, Conhecimento (estratégia) +17, Conhecimento (história) +13, Conhecimento (nobreza) +13, Diplomacia +15, Iniciativa +13, Intimidação +15, Intuição +12, Ofício (soldado) +13, Percepção +12; Comandar, Comandar Aprimorado, Conhecimento de Postura (base do guarda, pata do leopardo), Especialização em Combate, Foco em Arma (espada longa), Foco em Armadura (pesada), Foco em Escudo (pesado), Foco em Perícia (Conhecimento [estratégia]), Liderança, Ódio Puro, Treinamento Purista, Vontade de Ferro.

Equipamento: armadura completa de mitral +1, escudo pesado obra-prima, espada longa magistral.

Graças ao talento Comandar Aprimorado, o capitão-cavaleiro pode gastar uma ação de movimento para gritar ordens para seus subordinados, fornecendo +2 nas jogadas e testes deles por 5 rodadas. Além disso, graças à sua habilidade formação invencível, ele fornece +2 na classe de armadura de qualquer subordinado dentro de 9m. Se precisar atacar pessoalmente, um capitão-cavaleiro pode adotar a postura pata do leopardo, para receber +2 nas jogadas de ataque em troca de –1 na classe de armadura (por abandonar a postura base do guarda) e –2 nos testes de resistência.

Capelão de Guerra — ND 5

Os capelães de guerra são a tropa de elite do Templo da Pureza Divina. Possuem esse nome porque, dentro da hierarquia eclesiástica, são os responsáveis pelos ritos realizados nas capelas dos quartéis yudenianos. Entretanto, são mais guerreiros do que sacerdotes. Passam mais tempo treinando com armas do que estudando textos sagrados, e ficam mais confortáveis num campo de batalha do que numa cerimônia religiosa. São fanáticos por Keenn, e também cultuam Valkaria, dentro do dogma Purista que diz que os humanos são a raça escolhida.

Capelão de guerra: humano, Cruzada de Keenn 7, NM; Médio, desl. 6m; PV 61, CA 23 (+3 nível, +1 Des, +9 armadura); corpo-a-corpo: marreta +12 (3d4+14 mais 1d6 de eletricidade); hab. prece de combate; For 20, Des 10, Con 16, Int 10, Sab 16, Car 9.

Com *força do touro* e Sangue de Ferro: marreta +16 (3d4+22 mais 1d6 de eletricidade).

Perícias & Talentos: Atletismo +15, Conhecimento (religião) +10, Iniciativa +11, Percepção +12; Ataque Poderoso, Domínio da Força (+4 em ataques, +8 em danos), Duro de Ferir, Foco em Arma (marreta), Golpe com Duas Mãos, Impacto Estonteante (–1 nos ataques na rodada seguinte), Impacto Estonteante Maior (Ref CD 19 ou cai no chão), Sangue de Ferro (+4 em Força, RD 10/adamante).

Magias de Cruzado Preparadas: 1º — *bênção* x2, *escudo da fé* x2; 2º — *força do touro* com Prece de Combate; 4º — *chamas de Tauron*, *curar ferimentos críticos*. *PM:* 16. *CD:* 13 + nível da magia.

Equipamento: armadura completa +1, *marreta elétrica +1*.

Cavaleiro do Leopardo Negro — ND 8

Esta ficha represente um membro típico da Ordem do Leopardo Negro. Os cavaleiros possuem capacidades muito variadas, e outros membros podem ter fichas completamente diferentes. Em comum, possuem apenas o fato de serem extremamente malignos — e perigosos.

Cavaleiro do Leopardo Negro: humano, Guerreiro 2/Mago 4/Guerreiro Mágico 5, LM; Médio, desl. 9m; PV 86; CA 27 (+5 nível, +1 Des, +9 armadura, +2 escudo pesado); corpo-a-corpo: *espada bastarda de adamante +1* +18 (2d8+16, 17-20); hab. arma arcana, ataque arcano, estilo de combate arcano (encouraçado), fogo e aço, item de poder (capa do Leopardo Negro); Fort +10, Ref +6, Von +7; For 20, Des 12, Con 16, Int 16, Sab 11, Car 13.

Perícias & Talentos: Atletismo +16, Identificar Magia +17, Iniciativa +15, Intimidação +15, Intuição +14, Obter Informação +15, Percepção +14; Acelerar Magia, Acerto Crítico Aprimorado (espada bastarda), Ataque Poderoso, Foco em Arma (espada bastarda), Golpe com Duas Mãos, Leopardo Negro, Magias em Combate, Ódio Puro, Treinamento Purista, Trespassar, Usar Arma Exótica (espada bastarda), Vontade de Ferro.

Magias de Mago Preparadas: 0 — *detectar magia*, *mãos mágicas*, *mensagem*, *raio de fogo*; 2º — *força do touro* Acelerada; 3º — *relâmpago*, *toque vampírico* x2, *voo*; 4º — *invisibilidade maior*. *PM:* 22. *CD:* 13 + nível da magia.

Equipamento: armadura completa +1, capa do Leopardo Negro, escudo pesado obra-prima, *espada bastarda de adamante +1*.

Com *força do touro*, o ataque do cavaleiro com passa para +20 (2d8+20). Contra alvos perigosos, ele usa a habilidade ataque arcano para atacar com *toque vampírico*, causando mais 6d6+5 pontos de dano (e ganhando pontos de vida temporários igual ao dano causado). O cavaleiro ainda pode usar o talento Leopardo Negro para ganhar ainda *mais* bônus em ataque e dano (veja acima).

Clã Caçador — ND 1

Esta ficha represente um membro típico de um clã caçador. Outros membros, especialmente líderes, podem ser mais perigosos.

Clã Caçador: humano, Plebeu 3/Ranger 1, NM; ND 1; Médio, desl. 9m; PV 21; CA 15 (+2 nível, +1 Des, +2 armadura); corpo-a-corpo: clava +4 (1d6+3, ou 1d6+7 contra humanoides não humanos); besta leve +4 (1d8+2, ou 1d8+6 contra humanoides não humanos 19-20); hab. empatia selvagem +1, inimigo predileto (humanoides) +2; Fort +4, Ref +3, Von +3; For 12, Des 12, Con 14, Int 10, Sab 11, Car 10.

Perícias & Talentos: Atletismo +8, Intimidação +4, Intuição +4, Obter Informação +7, Ofício (varia) +6, Percepção +7, Sobrevivência +7; Bairrista, Rastrear, Tiro Certeiro, Tiro Preciso.

Equipamento: besta leve, clava, máscara branca, virotes x10.

Colosso Yudeniano — ND 15

Uma arma de guerra terrível, o colosso yudeniano é um construto criado por uma mistura inédita de magia e tecnologia goblin. Ninguém sabe exatamente *que tipo de magia* opera no colosso, entretanto, nem como os yudenianos — um povo que nunca foi conhecido por inovações arcanas — desenvolveram esse conhecimento.

Desespere-se
perante os colossos yudenianos!

Com a altura de um moinho de vento, o colosso é feito de uma mistura de pedras e ferro. As pedras são cinzentas e repletas de runas que emitem um brilho púrpura. Já as partes de ferro são negras e cobertas de fuligem.

O colosso possui plataformas nos ombros, de onde soldados disparam balistas e oficiais vistoriam o campo de batalha e gritam ordens. Além disso, possui dutos internos, por onde pequenos goblins escravizados correm, operando consertos em tempo real. Por fim, possui chaminés que emitem uma fumaça escura, espessa e extremamente tóxica. Os operadores humanos são protegidos por máscaras criadas especialmente para filtrar a fumaça. Já os goblins são naturalmente resistentes à poluição. E, se morrerem, podem ser facilmente substituídos...

Não se sabe quantos colossos os Puristas possuem. Na ofensiva contra Bielefeld, foram vistos pelo menos dez. Se eles possuírem mais (ou capacidade para produzir novos), o futuro para o Reinado e para as raças não humanos será terrível.

Construto 40, Descomunal (alto), Neutro

Iniciativa +19

Sentidos: Percepção +20, visão no escuro.

Classe de Armadura: 39.

Pontos de Vida: 260.

Resistências: Fort +20, Ref +19, Von +20.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: espada titânica +41 (8d6+35, 19-20).

Habilidades: For 40, Des 8, Con —, Int —, Sab 10, Car 1.

Atropelar: usando uma ação completa, o colosso yudeniano pode percorrer até o dobro do seu deslocamento, passando por qualquer criatura Grande ou menor. Uma criatura atropelada sofre 2d8+35 pontos de dano, com direito a um teste de Reflexos (CD 30) para reduzir o dano à metade.

Balistas: um colosso yudeniano possui duas balistas, uma em cada ombro. Cada balista é tripulada por soldados que a carregam e a disparam em rodadas alternadas. Na prática, o colosso possui um ataque à distância por turno como uma ação livre, com bônus de ataque +15, dano 6d8+5 e crítico 19-20. É possível atacar as tripulações para impedir os disparos. Cada tripulação possui CA 26 e PV 50 (para bônus de resistência, use do colosso).

Fumos Tóxicos: qualquer criatura que comece seu turno num raio de 9 metros do colosso deve fazer um teste de Fortitude (CD 25). Em caso de falha, sofre 1d4 pontos de dano de Constituição.

Goblins Consertadores: goblins selecionados por serem especialmente pequenos rastejam por dentro dos dutos do colosso yudeniano fazendo reparos, o que fornece ao construto cura acelerada 20. Por estarem dentro do construto, os goblins são imunes a dano, mas ainda podem ser afetados por efeitos mentais. Eles possuem Vontade +2 (mas recebem o bônus de resistência a magia +8 do colosso, para um bônus total de +10 contra magias), e se forem afetados (paralisados, amedrontados, etc.) a cura acelerada deixa de funcionar.

Jato de Chamas: como uma ação padrão, o colosso pode disparar um jato de chamas alquímicas. O jato causa 8d8+20 pontos de dano de fogo num cone de 18m (Ref CD 29 reduz à metade).

Trespassar: quando o colosso derruba uma criatura com um ataque corpo-a-corpo (reduzindo seus PV para 0 ou menos), pode realizar um ataque adicional contra outra criatura adjacente. O ataque adicional usa os mesmos bônus de ataque e dano do primeiro, mas os dados devem ser rolados novamente.

Unidades Militares

Uma unidade é um grupo de 10 criaturas com as mesmas estatísticas, que agem em conjunto. A regra de unidades militares foi introduzida no suplemento *Guerras Táuricas* para resolver combates envolvendo dezenas de inimigos. São ideais para combates muito grandes para representar cada inimigo, mas pequenos para o sistema de combate em massa (veja a coluna Caverna do Saber desta edição).

Unidades militares possuem as seguintes habilidades especiais. Para outros propósitos, operam como uma criatura normal.

Ataque de unidade: para cada três pontos que a jogada de ataque exceder a classe de armadura do inimigo, a unidade causa dano mais uma vez. Por exemplo, uma unidade de soldados puristas (ataque +18 e dano 1d10+4) ataca um cavaleiro de Bielefeld com CA 25. O mestre rola 16 no ataque da unidade, somando 34. Por acertar a classe de armadura do paladino por uma margem de 9 pontos, a unidade causa seu dano quatro vezes, ou 4d10+16. É muito difícil defender-se de vários ataques simultâneos!

Imunidades de unidade: uma unidade é imune a efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano. Por exemplo, enfeitiçar pessoa (afeta apenas uma criatura e não causa dano) não tem efeito sobre uma unidade. Já doença plena (afeta apenas uma criatura, mas causa dano) e sono (não causa dano, mas afeta uma área) afetam a unidade normalmente.

Vulnerabilidades de unidade: uma unidade sofre 50% a mais de dano por efeitos de área. Um personagem com o talento Trespassar que acerte uma unidade tem direito a fazer um ataque adicional (ou dois, com Trespassar Aprimorado). Um personagem com Ataque Giratório pode usá-lo para fazer um ataque que causa dano dobrado.

Unidades Puristas ND 4

A seguir estão as estatísticas de duas unidades puristas, uma de recrutas e outra de soldados. Use-as quando os jogadores forem enfrentar muitos inimigos, para agilizar o combate. Veja acima as regras de unidades militares.

Com as fichas desta matéria, o mestre pode criar outras unidades. Unidades de sargentos ou soldados de elite, por exemplo seriam inimigos terríveis!

Recruta Purista (unidade): humano, Plebeu 1/Guerreiro 1, LM; ND 4; Grande, desl. 6m; PV 60; CA 20; corpo-a-corpo: espada longa +15 (1d8+4, 19-20); à distância: besta pesada +13 (1d12+1, 19-20); Fort +3, Ref +2, Von +1 (+5 se estiver seguindo ordens de um oficial purista); For 16, Des 12, Con 15, Int 9, Sab 8, Car 8.

Soldado purista (unidade): humano, Guerreiro 3, LM; ND 6; Grande, desl. 6m; PV 195; CA 21; corpo-a-corpo: espada bastarda +18 (1d10+4, 19-20); à distância: besta pesada +14 (1d12+1, 19-20); Fort +6, Ref +1, Von +1; For 16, Des 11, Con 16, Int 9, Sab 8, Car 8.

Para levar a guerra à todo o mundo de Arton, **vote pelos puristas** na Batalha de Bielefeld!

PARAÍSO PERDIDO

Esta mini-aventura está à disposição de mestres para ser uso em RPGs de fantasia medieval — *Dragon Age, Dungeons & Dragons, Guerra dos Tronos, Tormenta RPG* e outros jogos que comportem o gênero. É uma estrutura de história simplificada, para ser expandida e adaptada conforme as necessidades do seu grupo. *Paraíso Perdido* pode ser jogada como aventura avulsa ou como parte de uma campanha.

Tem uma cobra na sua bota!

A aventura começa com um envenenamento. Durante as viagens do grupo de personagens é quase obrigatório que em algum momento acampem para descansar. Inicie a aventura já no acampamento, com alguém do grupo acabando de acordar. Quando a personagem-vítima tentar calçar suas botas, é mordida por uma serpente. Embora o veneno da serpente seja sobrenatural, escolha como alvo personagens não-resistentes a veneno para evitar discussões desnecessárias! Alguns sistemas prevêem testes para que a serpente acerte o ataque, mas como é mandatório que alguém seja envenenado para que a aventura aconteça, trate-a como uma armadilha.

Quem mestra pode usar testes onde o resultado é sempre a mordida, mas os detalhes variam — por exemplo, falhar num teste de percepção não permite ver a origem da mordida. Já um sucesso permitiria ver a serpente após o bote e tentar capturá-la. A serpente parece comum, exceto pelo fato de ter patas. Não há testes para resistir ao veneno dela. Personagens com habilidades de cura reconhecerão que o veneno é de origem arcana e só pode ser curado por pessoas que dominem magia poderosa. Caso a serpente seja capturada, personagens com conhecimento adequado a identificam como um animal extinto, vindo de eras quando a magia era muito comum. Antídotos feitos com o veneno falham, dado a natureza mística do mesmo.

PEQUENAS AVENTURAS

É preciso encontrar alguém capaz de curar a vítima ou ela morrerá no decorrer de poucos dias. No entanto, o templo mais próximo com alguém de poder suficiente para curar o veneno fica distante e só pode ser alcançado a tempo pegando um atalho através de terras ermas.

Testes de conhecimento local revelam que essas tais "terras ermas" são amaldiçoadas. Todos que se aventuraram através delas desapareceram. O atalho, porém, é a única chance que o grupo tem de salvar a vítima a tempo.

Luz misteriosa...

Enquanto o grupo atravessa as terras ermas, seja a pé ou a cavalo, é atacado por uma entidade luminosa.

É uma luz estranha. Lembra criaturas celestiais, mas nenhum personagem consegue definir o que é com exatidão. O grupo deve fazer testes de dificuldade elevada contra medo e loucura, se olhar para a entidade diretamente. Animais tentarão fugir da entidade de maneira errática e desgovernada. A entidade é capaz de conjurar quase qualquer magia sobre o grupo, mas não possui ataques físicos. Por sua vez, só pode ser atingida por magias. A entidade deve ter um nível de desafio elevado.

O mestre pode pedir testes de percepção para que o grupo entenda que fugir dela é o melhor a se fazer.

... escuridão reveladora

Enquanto tudo isso acontece, a personagem-vítima desmaia por causa do veneno. Acorda numa dimensão paralela, que fica entre a vida e morte. É possível criar esta dimensão ou adaptá-la conforme a cosmologia do cenário utilizado. Vagando por ali, a vítima encontra alguém ajoelhado, meditando. É um humano (ou humanoide) primitivo vestido como xamã. Está em transe há milhares de anos. À sua frente há uma espécie de caldeirão onde a personagem-vítima pode enxergar o que está acontecendo com o grupo no plano material — o xamã primitivo é o responsável pela entidade! Interagir com o xamã durante o transe fará com que ele desperte e morra com o choque. Isso liberta sua alma que foi aprisionada no papel de guardiã das terras ermas. O espírito do xamã explica isso para a personagem enquanto, grato, parte para outra vida.

A árvore do conhecimento

A entidade desaparece, caso o xamã seja libertado, e o resto do grupo fica livre pra seguir viagem, chegando até uma passagem cavada na pedra. Atrás da passagem há um bosque com árvores antigas e animais atípicos. Uma árvore de espécie desconhecida chama atenção entre as demais.

A árvore é uma dríade que se manifesta em forma humanoide e consegue conversar com o grupo telepaticamente. A dríade usa magia para curar a personagem-vítima e explica que o bosque é sagrado. Alguns dos primeiros seres humanos (ou humanoides!) a habitar o mundo viveram nele, milhares de anos atrás. A árvore é ainda mais antiga que isso, tem sabedoria incalculável e, estando conectada telepaticamente a outras árvores, a dríade sabe praticamente de tudo.

A dríade revela que está nos últimos dias de sua longuíssima vida e finalmente morrerá, mas antes disso os personagens podem perguntar qualquer coisa. Deixe o grupo escolher o que fará. Eles podem obter a resposta para quase tudo, mas a revelação pode contradizer crenças pessoais ou fundamentais.

Talvez as divindades do cenário sejam seres alienígenas. Talvez toda magia existente venha de algo profano. Talvez governantes tenham sido assassinados e substituídos por metamorfos. Personagens podem descobrir pistas de como curar maldições, ressuscitar alguém que morreu ou aprender magias proibidas. Deixe que façam literalmente qualquer pergunta e obterão a resposta. Ou o mais próximo disso.

Mas conhecimento infinito tem preço: cada resposta que revele algo perturbador deve exigir testes de sanidade.

Não é possível salvar a dríade de sua morte natural, mas é possível aproveitar a madeira da árvore que fica para trás, que tem propriedades especiais — a critério do mestre.

DAVIDE DI BENEDETTO

TESOUROS ANCESTRAIS

TRUST NO ONE

Os agentes Mulder e Scully encaram o Mundo das Trevas nesta matéria clássica!

por Álvaro Freitas e J.M. Trevisan

Publicada na *Dragão Brasil 21*, esta adaptação está entre as mais polêmicas matérias da DB, pois sugere como poderia ser a existência de Mulder e Scully, os agentes federais de *Arquivo X*, no cenário de *Vampiro: a Máscara*.

O texto será mais familiar para aqueles que já conhecem bem o Mundo das Trevas ou a série *Arquivo X*, mas pode servir de base para aventuras próprias. A matéria será reapresentada na íntegra.

Além das fichas de Mulder e Scully para *Storyteller*, presentes na matéria original, incluímos também suas estatísticas para alguns sistemas modernos: *3D&T Alpha*, *Gumshoe* (de *Rastro de Cthulhu*), *Mutantes & Malfeitores 3ª Edição* e *Savage Worlds*.

Se você esteve no planeta ou pelo menos diante de um aparelho de televisão nos últimos anos já deve ter ouvido a frase "A verdade está lá fora", vinculada a uma das séries de maior destaque dos últimos anos, *The X-Files* (ou *Arquivo X*), sabe que trata-se das aventuras de dois agentes do FBI, Dana Scully e Fox Mulder, sempre às voltas com casos estranhos e bizarros, raramente solucionados...

Bem, se você é um jogador de RPG ou fã da série, provavelmente já deve saber disso tudo. Então responda rápido: em que sistema você encaixaria o cenário de *Arquivo X*? Acaba de ganhar duas amostras de cadáveres alienígenas quem respondeu Storyteller, o sistema de *Vampiro: a Máscara* e *Lobisomem: o Apocalipse*. O clima de tensão, paranoia e intriga da série tem absolutamente TUDO a ver com os jogos desenvolvidos por **Mark Rein-Hagen**, seus vampiros, lobisomens, fadas, magos e fantasmas. Duas formas de lazer tão parecidas não podiam ficar separadas por muito tempo.

Vamos mostrar o que acontece quando *Arquivo X* é colocado dentro do Mundo das Trevas. Em termos de cronologia, esta ambientação está situada entre a segunda e a terceira temporada da série – exatamente após a trilogia *"Anasazi"*, *"O Caminho da Cura / The Blessing Way"* e *"Operação Clipe de Papel / Paper Clip"*. No decorrer do texto são citados alguns outros episódios importantes para a história, incluindo potenciais *spoilers* se você não assistiu à série! A premissa básica do Departamento para Assuntos Especiais (*Special Affairs*, no original) for extraída de *Os Caçadores Caçados/Hunters Hunted*, suplemento de Vampiro. Se você quiser se aprofundar mais no conceito de agências governamentais dentro do Mundo das Trevas, procure também pelo livro *Project Twilight*; o suplemento está cotado como suplemento para Lobisomem, mas com poucas adaptações pode ser utilizado em conjunto com outros títulos do Mundo das Trevas.

Esta matéria, mais do que apenas adaptar uma série aos números e estatísticas de um RPG, busca transferir o *conceito* de *Arquivo X* para um jogo de interpretação. Por tratar-se de um trabalho delicado e detalhista, tomamos a liberdade de fazer livres interpretações de fatos mostrados dentro de alguns episódios, no intuito de torná-los compatíveis e adaptáveis — tudo isso em favor de uma trama mais intrincada.

E lembre-se: assim como em *Arquivo X*, não existe verdade absoluta dentro dos RPGs. Se você não gostou de algo, mude ou simplesmente ignore. Pode ter certeza de que o divertimento será bem maior.

Ok, senhoras e senhores! Vamos abrir a porta e descobrir se a verdade está *mesmo* lá fora...

O Arquivo X

O Arquivo X é composto de casos não resolvidos e de conteúdo geralmente extraordinário. Pode-se dizer grosseiramente que é uma "coleção de casos bizarros" coletados durante todos os anos de atividade do FBI.

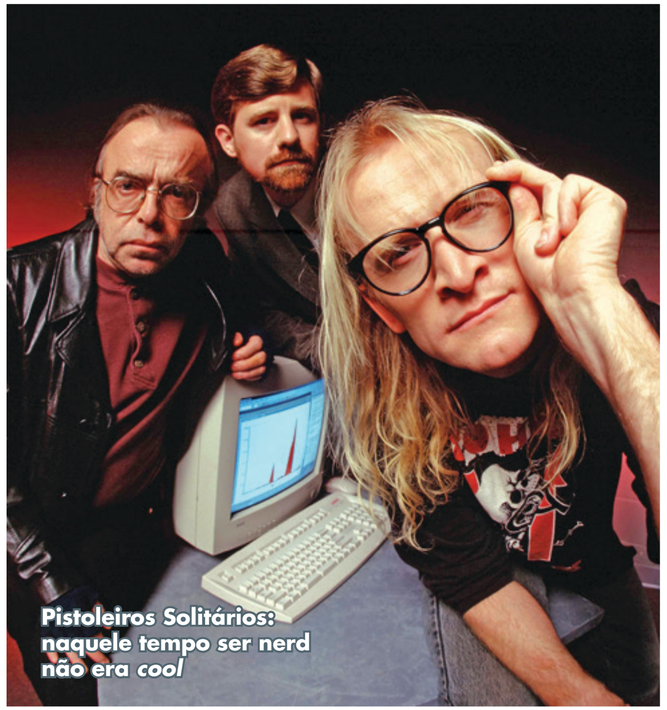
Em 1991, o agente especial Fox William Mulder, outrora um membro de destaque da Unidade de Crimes Violentos, é transferido por sua própria solicitação para esta seção. Em 1992 (mais precisamente, no dia 6 de março), a agente Dana Katherine Scully é destacada para trabalhar junto a Mulder. Seu objetivo principal, na verdade, era observar as ações de seu parceiro e relatá-las a seus superiores. Havia um certo receio de que as atividades dentro da seção do Arquivo X pudesse atrair atenção indesejada sobre assuntos que deveriam permanecer longe do conhecimento público. Com o tempo, porém, a amizade entre os dois parceiros — e a veemência com que Mulder afirmava crer nos casos bizarros que investigava — fizeram com que Scully abrisse mão de seu papel de "espiã", passando a empenhar-se mais em apresentar uma solução racional para os casos de Mulder.

O funcionamento das investigações do Arquivo X é relativamente simples. Quando um caso a ser investigado pelo FBI mostra-se "não-usual", é encaminhado pelo Diretor Assistente Walter S. Skinner e repassado para Mulder e Scully. Após investigações de rotina, como observar o local do acontecimento, coletar provas, entrevistar testemunhas, etc, Mulder costuma procurar entre seus arquivos casos semelhantes que possam ajudar a elucidar o problema.

TESOUROS ANCESTRAIS

Mulder conta também com fontes externas de informação, como Garganta Profunda (assassinado no episódio *"Jogo de Gato e Rato / The Erlenmeyer Flask"*) e seu sucessor, o misterioso X. A função de Garganta Profunda ainda permanece bastante nebulosa; geralmente ele fornecia pistas para Mulder e Scully na investigação de certos casos (em sua maioria relacionados a aparições de OVNIs e extraterrestres), mas nem sempre as pistas eram verdadeiras. X é o atual informante de Mulder, que surgiu logo após a morte de Garganta Profunda. Suas motivações são tão misteriosas quanto as de seu predecessor. Pouco se sabe a respeito dele, até agora...

Mulder costuma contar com uma outra fonte de informações: os três membros da equipe editorial da revista *O Pistoleiro Solitário* (nome dado como referência à tese de que havia um segundo assassino responsável pela morte do presidente **J. F. Kennedy**). Eles são Byers, Langly e Frohike. Os três são uma enorme fonte de contatos e fornecem informações úteis, embora sejam um tanto paranoicos e estejam frequentemente afundados na elaboração de teorias improváveis sobre conspiração governamental.



Pistoleiros Solitários: naquele tempo ser nerd não era *cool*

FBI e o DAE

Muito antes de Fox Mulder presenciar a abdução de sua irmã, o FBI já tinha sua divisão de investigação de acontecimentos supostamente "extraordinários".

Era o Departamento de Assuntos Especiais, DAE (ou SAD, Special Affairs Division), fundado em 1950 por Charles Horner, um agente do FBI. Teoricamente, o DAE seria uma divisão responsável pela investigação de qualquer fenômeno classificado como estranho ou sobrenatural — desde uma aparição do Pé-Grande nas Montanhas Rochosas até a suposta abdução de seres humanos por naves alienígenas. Mas seu real objetivo era outro...

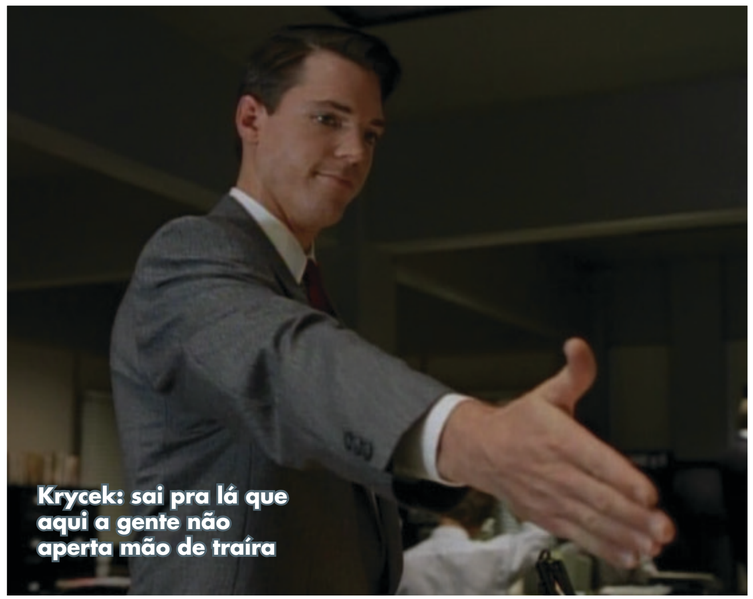
Vinte anos antes, em 1930, enquanto perseguia alguns capangas de Al Capone em Chicago, Charles Horner foi atacado por um vampiro e deixado para morrer. Ele sobreviveu graças à sua enorme força de vontade, mas sua vida ficou marcada após aquele acontecimento. Ele queria saber mais sobre aquelas criaturas. A partir de então, passou a usar sua influência para progredir dentro do FBI até ter poder suficiente para fundar o DAE, uma divisão que teria como objetivo principal uma única meta: caçar vampiros. O DAE era (e ainda é) um setor totalmente secreto. Mesmo dentro do próprio FBI, poucos sabem de sua existência. Nas décadas de 50 e 60, quando as aparições de OVNIs eram mais frequentes, os homens de Horner eram conhecidos como "os Homens de Preto", por usarem sempre gravatas e ternos negros e óculos escuros. Sua eficiência se dava principalmente ao fato de surgirem nos locais dos acontecimentos antes que se tornassem públicos.

Na década de 1980, Horner passou o cargo de diretor a George Thomasson Ferris. Ele já atuava dentro do DAE desde os anos 60, quando foi transferido da divisão

de homicídios após ter encontrado um vampiro enquanto perseguia um assassino serial.

Thomasson é o atual diretor do DAE, e seu estilo faz com que o departamento tenha hoje uma posição muito mais ofensiva contra os vampiros do que tempos atrás. Simplificando, pode-se dizer que Thomasson é um fanático paranoico e o estereótipo perfeito do homem americano politicamente incorreto. Tenciona aniquilar todos os vampiros (que ele julga uma ameaça aos seres humanos) ou controlá-los, para poder livrar-se das minorias que odeia (feministas, comunistas, socialistas, ativistas politicamente corretos, jogadores de RPG...).

O DAE possui informações relativamente acuradas a respeito da "Família". Sabe um pouco sobre a Máscara, sobre os Príncipes que governam cada cidade, e conhecem alguns Clãs que compõem a Camarilla.Apesar de toda a sua estrutura, o DAE contava há até pouco tempo com apenas cinco agentes ativos. Os agentes de campo investigam quaisquer casos estranhos, enquanto Thomasson reserva para si a investigação de casos que indiquem envolvimento vampírico.



Krycek: sai pra lá que aqui a gente não aperta mão de traíra

A verdade lá fora

George Thomasson Ferris, diretor do DAE, foi contatado por um de seus superiores em junho de 1992. Um rapaz de nome Mulder havia "assumido" um setor desativado dentro do FBI no intuito de investigar o Arquivo X.

Estes arquivos continham uma coleção de casos bizarros que haviam sido investigados pelo DAE há tempos. Como jamais tiveram solução alguma, foram simplesmente deixados de lado. A maioria tratava de OVNIs e outros acontecimentos que pouco atraíam Thomasson (vampiros eram seu único interesse). O nome "Arquivo X" foi uma sugestão dele próprio, dita em tom de brincadeira durante uma reunião. O caso é que seus superiores estavam preocupados com o alarde e entusiasmo com que o tal agente vinha tratando seu atual trabalho. E isso era uma problema. Alguma medida devia ser tomada para manter o rapaz na linha.

Thomasson então convocou uma reunião extraordinária e selecionou uma agente que passaria a acompanhar Fox Mulder durante suas investigações, mantendo-o sob vigilância e enviando relatórios sobre suas atividades a uma comissão, composta pelo próprio Thomasson e outros homens influentes da agência (entre eles estaria aquele conhecido como Canceroso). O nome da agente era Dana Scully.

Para impedir que Mulder descobrisse demais em casos que envolviam vampiros, Thomasson foi ainda mais longe. Quando estranhos assassinatos envolvendo perda substancial de sangue começaram a acontecer em Washington, D.C., entrou em contato com um velho amigo, membro de uma outra agência governamental e dotado de inúmeros contatos influentes. Este homem poderia munir Fox Mulder com material a respeito de OVNIs por tempo suficiente até que estivesse encerrado o caso dos assassinatos (que, descobriu-se mais tarde, eram obra de um vampiro enlouquecido). Este homem, além disso, já tinha afinidade com o trabalho de Mulder — e um certo desejo de divulgar o que sabia, para que o povo conhecesse a verdade.

Thomasson forneceu este canal ao amigo. Bastou um único telefonema deste homem, que passou a se identificar como Garganta Profunda, para que Mulder e Scully seguissem para a Base Aérea de Ellens para investigar desaparecimentos misteriosos de pilotos, deixando livre o caminho para o pessoal do DAE (no episódio *"A Verdade Está Lá Fora / Deep Throat"*).

O plano de Thomasson funcionou por um bom tempo. Um dia, no entanto, ele recebeu a notícia de que os dois agentes tiveram contato com o que poderia ser um lobisomem, em Browning, Montana (*"A Besta Humana / Shapes"*). Considerando este fato um enorme deslize dentro de seu esquema, o diretor do DAE começou então a refletir sobre a utilidade de Garganta Profunda.

Como que respondendo às suas preces, Garganta Profunda levou Mulder e Scully a descobrirem sobre experiências envolvendo DNA extraterrestre. O informante acabou revelando a existência de um feto alienígena. Pressionado pelo próprio Canceroso, o DAE foi obrigado a intervir. Um agente especialmente convocado, conhecido apenas como "o homem de cabelo à escovinha", encarregou-se de neutralizar Mulder e mais tarde assassinar Garganta Profunda (*"Jogo de Gato e Rato / The Erlenmeyer Flask"*).

Vendo que dificilmente conseguiriam manter a curiosidade de Mulder sob controle, os principais homens do FBI se reuniram e, após um discurso de Thomasson apresentando a solução para o problema, decidiram fechar o Arquivo X. Mulder e Scully foram separados e passaram a trabalhar em setores mais "convencionais". Apesar disso, o diretor Skinner continuou designando Mulder para casos "não convencionais", e a reabertura do Arquivos X parecia iminente.

Um agente chamado Alex Krycek foi destacado para trabalhar com Mulder (*"Sem Dormir / Sleepless"*), recebendo ordens diretas do DAE e do Canceroso. Durante o caso envolvendo Duane Barry e o desaparecimento de Scully (*"Duane Barry"*), Mulder descobriu que seu novo parceiro não era o que parecia ser — mas este sumiu sem qualquer explicação. Pouco tempo depois, o Arquivo X foi reaberto, com a desculpa de que "manter Mulder ocupado é o único meio de tê-lo sob vigilância".

Encontro com os Vampiros

Como era de se esperar, o que Thomasson mais temia aconteceu. Mulder travou seu primeiro contato com vampiros durante uma investigação em Los Angeles, Califórnia (*"A Trindade / 3"*), onde dois homens e uma mulher misteriosa estavam cometendo assassinatos.

Ninguém no DAE sabe o quanto Mulder descobriu — mas, ao que parece, o agente não teve até agora nenhum interesse em aprofundar-se no assunto. Thomasson teorizou que a preocupação com o desaparecimento da parceira impediu que Mulder trabalhasse neste caso com o empenho costumeiro, o que, sem dúvida, evitou um desastre completo. Houve ainda um ponto positivo no chamado "Incidente de L.A.": sem saber, Mulder indicou ao DAE a posição do Clube Tepes, um dos pontos de encontro da sociedade vampírica de Los Angeles. Pouco tempo depois, o clube foi incendiado após uma misteriosa explosão.

Curiosamente, nem Mulder e nem Scully voltaram a encontrar evidências de vampiros. Apesar disso, Thomasson continua mantendo-os sob vigilância.

Boatos dizem que o espaço do DAE tem aumentado muito dentro do FBI, contando com mais agentes e melhores equipamentos. Logicamente, nem todos os operativos sabem muito. Ao que parece, Thomasson aprecia manter a fachada de que o DAE investiga e oculta evidências sobre aparições extraterrestres, quando na verdade está em uma cruzada contra os vampiros.

Alguns dizem que o DAE esteve por trás de toda a "Operação Clipe de Papel", através da presença do Canceroso, mas esta informação não é confirmada. Apesar de tudo, o DAE permanece como uma divisão ultrassecreta. Suas atividades são frequentemente confundidas com ações de outras agências governamentais, como a CIA, o que proporciona a Thomasson uma ótima e quase infalível cobertura.

O "X" da Questão

Um dos aspectos mais intrigantes envolvendo o Arquivo X diz respeito ao homem conhecido apenas como X. Pouquíssimas pessoas sabem algo a seu respeito. O que você verá a seguir é apenas uma dentre muitas versões.

TESOUROS ANCESTRAIS

X é um agente duplo, outrora um simples operativo do DAE, encarregado de investigar e encobrir evidências de aparições de extraterrestres. Certa noite, investigando um caso de assassinatos misteriosos em Washington, X perseguiu um homem e encurralou-o em um beco. Percebeu tarde demais que seu suspeito era um vampiro. Apanhado de surpresa, o agente foi nocauteado e arrastado para longe dali.

O vampiro prendeu X e utilizou-se de seus poderes para interrogá-lo. Talvez por descobrir que se tratava de um agente governamental, o vampiro fez com que ele bebesse de seu sangue e tranformou-o em carniçal. X permaneceu cativo do vampiro por três dias, bebendo apenas o sangue de seu mestre. Com isso estabeleceu-se o chamado Laço de Sangue. Pouco depois, X foi solto. O agente encontrou-se com o vampiro durante pelo menos dois meses. Aproveitando-se de uma suposta amizade que passava a surgir entre os dois, começou a investigar sobre os vampiros. Graças à ação do DAE, porém, seu mestre (que era o responsável pelas mortes em Washington) foi morto, livrando-o do Laço.

X continuou então investigando as atividade vampíricas, passando grandes períodos longe do DAE. Embora com receio de infiltrar-se na sociedade dos mortos-vivos, X viu-se obrigado a caçá-los, uma vez que necessitava de sangue. Desse modo, X acumulou mais conhecimento sobre vampiros do que Thomasson jamais seria capaz de pensar. Óbvio, o agente sempre manteve este fato oculto do diretor do DAE.

Com o passar do tempo, X desenvolveu certa paranoia quanto a vampiros (algumas fontes insistem em dizer que ele anda recebendo ameaças). Ele sabia demais e isso era perigoso. Além disso, se Thomasson desconfiasse da verdade, sua vida estaria arruinada; ele com certeza seria preso e estudado pelo DAE, assim como outros que ele próprio havia capturado.

A morte de seu amigo Garganta Profunda nas mãos de agentes do governo foi a gota d'água. Ele precisava revelar seus segredos para alguém, e essa pessoa era Fox Mulder. X passou então a suprir Mulder com informações ultrassecretas, extraídas dos arquivos do DAE, preenchendo assim a "vaga" deixada por Garganta Profunda. Ele pretende contar a Mulder tudo que sabe, mas seu temor por represálias (tanto da parte do DAE quanto dos vampiros) e a insistência de Mulder quanto a extraterrestres fizeram com que esse momento fosse adiado até agora.

A Camarilla se importa?

As atividades do Arquivo X não tem grande repercussão dentro da Camarilla. O "Incidente de L.A." foi o mais próximo que o FBI pôde chegar até agora. Alguns vampiros lamentam o ocorrido, mas culpam mais a própria Camarilla por seu descuido. Todos julgam uma grande sorte que o agente encarregado da investigação daqueles casos tenha encontrado somente três anarquistas desmiolados, os responsáveis pelos assassinatos.

O único Clã ciente das atividades de Mulder e Scully são os Ventrue. Estão enganados, mas têm certeza de que a explosão do Clube Tepes foi obra de Mulder. Há algum tempo eles planejam uma forma de represália, mas ainda estão aguardando o momento certo. Ainda quanto ao "Incidente", o Clã ficou muito intrigado com a enorme resistência à morte pela luz do sol desenvolvida pelos membros da Trindade. Desconfia-se nos círculos internos de experiências dos Tremere, mas não há nenhuma informação oficial a respeito. Alguns Nosferatu sabem o que aconteceu com X, mas guardam o segredo a sete chaves. Talvez eles estejam ameaçando-o. Alguns dizem que o método mais fácil de resolver o assunto é entregar a informação para Mulder.

Fox William Mulder

Storyteller

Natureza: Solitário

Comportamento: Excêntrico

Idade: 35 anos.

Atributos: Força 3, Destreza 3, Vigor 2, Carisma 4, Manipulação 5, Aparência 4, Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 5

Habilidades: Lábia 2, Empatia 2, Condução 2, Etiqueta 1, Armas de Fogo 3, Segurança 3, Furtividade 2, Sobrevivência 1, Burocracia 1, Computador 2, Investigação 4, Linguística 1 (Francês), Direito 4, Medicina 2, Ocultismo 3, Política 2, Ciência 3

Mulder, Scully e um arquivo marcado com um X. Sério.

Antecedentes: Aliado 1 (Dana Scully), Contatos 5 (O Pistoleiro Solitário, X e outros agentes do FBI), Mentor 2 (um senador), Fama 1 ("Estranho")

Virtudes: Consciência 5, Autocontrole 3, Coragem 3

Humanidade 8, Força de Vontade 4

Arma: Smith & Wesson (Dificuldade 6, Dano 5, CdT 2, Pente 6, Ocult. J., Alcance 30)

Aspecto: 1,85m, 77 kg, cabelos castanhos, olhos verdes.

Dicas de Interpretação: você quer acreditar. Tem certeza total de que sua irmã foi abduzida por alienígenas que estão visitando a Terra continuamente, talvez com a ajuda de agências governamentais corruptas. Você aprecia trabalhar sozinho e guardar a maioria de suas ideias para si, pois sabe que ninguém mais as aceitaria — nem mesmo sua parceira Scully. Seja cínico e sarcástico diante da descrença dos outros em fenômenos paranormais. Não confie em ninguém.

3D&T Alpha (15N)

F0, H2, R1, A0, PdF1 (perfuração), 5 PVs, 5 PMs.

Kit: agente X (eu quero acreditar, não confie em ninguém), aventureiro nato (destino, eu sei!).

Vantagens: Aliada (Scully), Contatos, Intuição, Poderes Legais, Patrono (FBI).

Desvantagens: Devoção (encontrar a irmã), Insano (paranoico), Munição Limitada, Lento.

Perícias: Investigação, Manipulação; ciências proibidas, criptografia, psicologia.

Gumshoe

Motivação: Vingança.

Ocupação: Agente do FBI.

Pilares de Sanidade: "A verdade está lá fora", o amor à sua irmã perdida.

Pontos de Criação Investigativos: 36

Habilidades Acadêmicas: Antropologia 1, Arqueologia 1, Criptografia 2, Direito 2, Física 1, História 3, Idiomas 3 (Espanhol, Francês, Latim), Ocultismo 3, Teologia 1, Usar Biblioteca 2.

Habilidades Interpessoais: Avaliar Honestidade 2, Barganha 1, Burocracia 1, Convencimento 3, Crédito 3, História Oral 3, Interrogatório 4, Manha 1, Trato Policial 4.

Habilidades Técnicas: Arrombamento 1, Astronomia 1, Coletar Evidência 4, Usar Computador 1.

Habilidades Gerais: Armas de Fogo 10, Atletismo 6, Briga 4, Condução 4, Estabilidade 6, Furtividade 4, Ocultação 8, Perseguição 10, Precaução 10, Sanidade 6, Sentir Perigo 10, Vitalidade 8.

Fontes de Estabilidade: Dana Scully (parceira), Teena Mulder (mãe).

M&M 3ª Edição

Nível de Poder 5

For 0, Vig 0, Agi 0, Des 1, Lut 0, Int 4, Pro 4, Pre 1

Vantagens: Ataque Preciso 2 (à distância), Bem Informado, Bem Relacionado, Benefício: autorização de segurança, Benefício: poderes legais, Equipamento 3, Faz-Tudo, Idiomas 2, Iniciativa Aprimorada, Memória Eidética, Rastrear, Rolamento Defensivo 2, Saque Rápido.

Perícias: Atletismo 5 (+5), Combate à Distância: Armas de Fogo 7 (+8), Combate Corpo-a-Corpo: Desarmado 4 (+4), Enganação 8 (+12), Especialidade: Direito 2 (+6), Especialidade: Policial 8 (+12), Especialidade: Ufologia 6 (+10), Furtividade 5 (+5), Intuição 10 (+14), Investigação 10 (+14), Percepção 6 (+10), Persuasão 9 (+10), Tecnologia 2 (+6).

Ataque: Iniciativa +4, Pistola Pesada +7 (à Distância, Dano 4), Desarmado +4 (Curto, Dano 0)

Defesa: Esquiva 4, Fortitude 2, Aparar 2, Resistência 0, Vontade 4.

Equipamento: pistola pesada, lanterna, binóculos, algemas, celular, microfone parabólico, microfone escondido, gravador de áudio.

Habilidades 10 + Vantagens 18 + Perícias 41 + Defesa 8 = 77 pp.

Savage Worlds

Carta Selvagem Veterano

Atributos: Agilidade d4, Astúcia d12, Espírito d6, Força d4, Vigor d4

Perícias: Arrombar d4, Atirar d4, Conhecimento (Ufologia) d8, Conhecimento (Ciência) d8, Dirigir d4, Escalar d4, Furtividade d4, Investigar d12, Lutar d4, Manha d8, Nadar d4, Perceber d12, Persuadir d6, Rastrear d6

Carisma +0, **Movimentação** 6, **Aparar** 4, **Resistência** 4

Complicações: Curioso, Delírio (conspirações governamentais), Voto (encontrar a irmã).

Vantagens: Conexões (FBI), Erudito (Ciência, Ufologia), Investigador, Prontidão.

Dana Katherine Scully

Storyteller

Natureza: Sobrevivente

Comportamento: Tradicionalista

Idade: 32 anos

Atributos: Força 2, Destreza 3, Vigor 3, Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 4, Percepção 4, Inteligência 5, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 1, Esquiva 1, Empatia 1, Intimidação 1, Condução 2, Armas de Fogo 3, Segurança 3, Furtividade 2, Sobrevivência 2, Burocracia 1, Computador 1, Investigação 4, Direito 4, Medicina 4, Política 1, Ciência 3

Antecedentes: Aliado 1 (Fox Mulder), Contatos 5 (O Pistoleiro Solitário, X e outros agentes do FBI)

Virtudes: Consciência 3, Autocontrole 4, Coragem 4

Humanidade 7, Força de Vontade 6

Arma: Smith & Wesson (Dificuldade 6, Dano 5, CdT 2, Pente 6, Ocult. J., Alcance 30)

Aspecto: 1,60m, peso desconhecido, cabelos ruivos, olhos verdes

Dicas de Interpretação: você se mostra sempre forte e segura de si, ainda que nem sempre sinta-se assim por dentro. Não acredita em nada sem provas concretas. Aceita que já viu certas coisas ainda inexplicáveis pela ciência que conhece, mas não pode ser convencida do sobrenatural — mesmo que um vampiro exiba seus poderes bem diante de você. Sabe que a obsessão de Mulder é consequência do rapto de sua irmã durante a infância, e entende que ele precisa desesperadamente de alguma razão para acreditar que vai conseguir encontrá-la um dia.

3D&T Alpha (15N)

F0, H2, R2, A0, PdF1 (perfuração), 10 PVs, 10 PMs.

Kit: agente X (a verdade está lá fora), aventureira nata (destino, sorte dos heróis), médica (medicina superior).

TESOUROS ANCESTRAIS

Vantagens: Aliado (Fox Mulder), Contatos, Patrono (FBI), Poderes Legais.

Desvantagens: Código de Honra (da Honestidade), Lenta, Munição Limitada, Segredo (Rejeição).

Perícias: Investigação, Medicina; biologia, ciências proibidas, genética.

Gumshoe

Motivação: Dever.

Ocupação: Agente do FBI / Médica Forense.

Pilares de Sanidade: "a ciência pode explicar tudo", fé religiosa (católica).

Pontos de Criação Investigativos: 36.

Habilidades Acadêmicas: Biologia 2, Contabilidade 2, Direito 2, História 1, Idiomas 2 (Alemão, Latim), Medicina 4, Teologia 2, Ufologia 1, Usar Biblioteca 2.

Habilidades Interpessoais: Avaliar Honestidade 2, Barganha 1, Burocracia 2, Convencimento 1, Crédito 5, Interrogatório 2, Intimidação 2, Manha 1, Trato Policial 4.

Habilidades Técnicas: Arrombamento 1, Ciência Forense 4, Coletar Evidência 4, Farmácia 2, Fotografia 1, Química 1, Sobrevivência 1, Usar Computador 1.

Habilidades Gerais: Armas de Fogo 10, Atletismo 8, Briga 2, Condução 2, Estabilidade 6, Hipnose 4, Ocultação 6, Perseguição 10, Primeiros Socorros 10, Psicanálise 8, Sanidade 8, Sentir Perigo 6, Vitalidade 8.

Fontes de Estabilidade: Fox Mulder (parceiro), Maggie Scully (mãe).

M&M 3ª Edição

Nível de Poder 5

For 0, Vig 1, Agi 0, Des 1, Lut 0, Int 4, Pro 2, Pre 2

Vantagens: Ataque Preciso 2 (à distância), Bem Informada, Bem Relacionada, Benefício: autorização de segurança, Benefício: poderes legais, Equipamento 3, Ferramentas Aprimoradas, Idiomas 1, Iniciativa Aprimorada, Maestria em Perícia (Tratamento), Rolamento Defensivo 2, Saque Rápido.

Perícias: Atletismo 5 (+5), Combate à Distância: Armas de Fogo 7 (+8), Combate Corpo-a-Corpo: Desarmado 4 (+4), Enganação 4 (+6), Especialidade: Biologia 6 (+10), Especialidade: Direito 2 (+6), Especialidade: Policial 8 (+12), Furtividade 5 (+5), Intimidação 5 (+7), Investigação 10 (+14), Percepção 8 (+10), Persuasão 10 (+12), Tecnologia 2 (+6), Tratamento 6 (+10).

Ataque: Iniciativa +4, Pistola Pesada +8 (à Distância, Dano 4), Desarmado +4 (Curto, Dano 0)

Defesa: Esquiva 0+4, Fortitude 1+2, Aparar 0+3, Resistência 1+2, Vontade 2+3.

Equipamento: pistola pesada, lanterna, binóculos, algemas, celular, microfone parabólico, microfone escondido, gravador de áudio.

Habilidades 10 + Vantagens 16 + Perícias 41 + Defesa 12 = 79 pp.

Savage Worlds

Carta Selvagem Veterana

Atributos: Agilidade d4, Astúcia d12, Espírito d6, Força d4, Vigor d6

Perícias: Arrombar d4, Atirar d4, Conhecimento (Medicina Forense) d10, Curar d8, Dirigir d4, Escalar d4, Furtividade d4, Intimidar d6, Investigar d12, Lutar d4, Manha d6, Nadar d4, Perceber d12, Persuadir d6, Sobrevivência d4

Carisma +2, **Movimentação** 6, **Aparar** 4, **Resistência** 5

Complicações: Heroica, Leal, São Tomé.

Vantagens: Atraente, Conexões (FBI), Focada, Investigadora.

LADO B DO RPG

Sua coluna sobre o que há de mais interessante e desafiador no mundo dos jogos indie!

Veridiana

Sempre reforçamos aqui que o design de jogos é um campo neonato. Que estamos ainda apenas arranhando a ponta do iceberg de uma linguagem complexa, plural e cheio de imensos potenciais. Ainda assim, vez por outra somos surpreendidos pela autenticidade de certos jogos. *Veridiana* é um destes.

De autoria de **Alan Silva**, suas sementes embrionárias datam de 2013, como uma proposta para a iniciativa de criação de jogos RPGênesis daquele ano. De certa forma, representa um marco em um longo período de investigação do autor, na busca pela criação de jogos narrativos significativos e pela conquista de um espaço autoral em uma já profusa (ainda bem) cena de RPG nacional. Assim, após 5 anos, temos uma versão "definitiva",bonita, polida e completa.

A Grande Árvore, a Doença e criaturas oníricas

Veridiana é um jogo singular por diversas razões. Vamos elencar a maioria delas aqui, pois são justamente as que incorporam motivos para qualquer entusiasta em RPG dar uma conferida no jogo.

Em resumo, *Veridiana* propõe uma experiência melancólica, em que os personagens proscritos vão gradativamente definhando, mais, ou menos, de acordo com os resultados parcialmente aleatório s dos dados. Cabem aos jogadores descreverem como isso os afeta subjetiva e emocionalmente, até concluírem a jornada ou perecerem antes disso.

Para isso, Alan nos apresenta um cenário onírico, hiper-fantástico, que casa muito bem com o caráter poético do jogo: A Grande Árvore é o habitat de criaturas surreais, amálgamas de flora e fauna (os personagens do jogadores) que vivem sob a orientação de uma Anciã. Logo de início sabemos que os personagens contraíram uma doença que os condena a um torpor gradativo, e são banidos deste lar.

A única esperança de salvação é encontrar Veridiana, um local mítico, cujos rumores dizem garantir uma cura. A proposta do jogo é contar essa jornada, do momento em que estão aos pés da Grande Árvore, até a chegada a Veridiana.

O texto funciona com uma sequência de instruções. Mais que um sistema de regras, é um manual de procedimentos. O jogo não necessita da figura de um mediador, nem ao menos de uma leitura prévia. Alan o desenhou buscando o máximo de acessibilidade, de forma que os participantes possam sentar-se à mesa e começar a jogar imediatamente. O livro deve ser lido em voz alta, passando de mão em mão, à medida que a história progride.

Mesmo oferecendo uma estrutura narrativa já prédefinida, não se trata aqui do formato clássico de *railroading* (quando o mestre tem o controle do curso da narrativa, sem espaço para improvisação dos jogadores) e sim uma escolha de design que incorpora a máxima: *"Não importa o destino, e sim a jornada"*. O relevante para o autor (e para este seu jogo) são os aspectos emocionais, subjetivos e emergentes que constituem um personagem significativo. As únicas coisas que os jogadores precisam definir são seu nome, sua forma de vida, sua expressão facial e como seu corpo reage à doença. São características mecânicas descritivas, não quantitativas.Esta estrutura narrativa é dividida em etapas, representadas por dias de jornada, e pelas questões intimistas apresentadas aos jogadores. A cada etapa, um jogador é definido mecanicamente para rolar os dados no centro da mesa.

Cada personagem inicia o jogo com quatro d6 como único recurso de jogo. Eles representam o avanço da Doença através de "maços de cabelo" que caem progressivamente e devem ser rolados e utilizados a cada etapa narrativa. Resultados baixos indicam um avanço da doença, e após rolados, devem ser removidos de sua pilha individual e alocados ao centro da mesa, como um medidor coletivo do avanço patológico. Resultados medianos, permitem ao jogador escolher seu uso, seja removendo um dado de sua pilha individual, ou de outro participante. Resultados altos permitem o jogador manter o dado para si, retardando a progressão da doença.

Outra qualidade que devemos salientar é o primor das ilustrações e da diagramação. Responsabilidade de **Bruno Prosaiko**, a arte merece considerações à parte. Um dos artistas mais relevantes da cena atual de RPG, Bruno tem contribuído por dar uma "cara" aos jogos Indies nacionais. Ao conhecermos um jogo novo brazuca, já podemos afirmar ao bater o olho, que tal jogo tem um dedo "Prosaikiano".

Cabelos

Apesar de admirar, e cada vez mais encontrar belezas ocultas em Veridiana, acredito que é importante apontar algumas críticas construtivas.

Confesso que por vezes tive dificuldades em entender algumas propósitos mecânicos e escolhas de *game design*. As descrições das regras poderiam ter sido escritas de forma mais clara, principalmente nas fichas que acompanham o jogo, tanto a de Personagem, quanto a de Centro de Mesa. Entendo a necessidade de deixá-las as mais enxutas possível, mas talvez com a adição de um exemplo de jogo resumido no corpo do livro, auxiliasse melhor na compreensão da dinâmica dos dados e das possíveis escolhas.

Comecei esta resenha algumas vezes e demorou certo tempo para sedimentar os conceitos que tornam Veridiana um jogo poético. Alan utilizou-o como uma ferramenta artística para externalizar e se expressar, utilizando o game design como matéria prima. Temos um jogo pequeno e singelo, mas imbuído de expressividade e de uma carga autoral que se destaca na citada profusão da cena atual, graças à sua autenticidade, coragem e individualidade. Um jogo necessário na estante de qualquer apreciador e colecionador de RPG.

Ainda assim, é muito importante ressaltarmos que o jogo traz uma proposta delicada. Apesar de se apresentar graficamente como algo "fofo", Veridiana é um jogo pesado e carrega consigo um potencial para emergir assuntos, situações ou cenas que podem tocar em questões sensíveis. Mesmo acreditando que jogos deste tipo possam proporcionar algo além do entretenimento como distração, algo como uma "diversão mais profunda, complexa", acredito também que é papel e responsabilidade de seu criador, saber como abordar e propor estas questões, ainda na concepção de seu jogo. Dito isso, cabe ao leitor, a discrição em assumir se este seria ou não um jogo que se está disposto a experimentar.

Para estes, *Veridiana* pode funcionar como ótima porta de entrada para iniciantes ou como presente para alguém que aprecie jogos de contar histórias. Encontra-se atualmente em **Financiamento Coletivo até o final de abril**. Você também pode **baixar gratuitamente a versão digital no site do autor**.

EDUARDO CAETANO

visite o **Patreon do autor**

AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

Adalbero Marinho da Silva Júnior
Adilson Weber
Adriano Cleber Tume
Adriano de Oliveira Santos Ayub
Aggeu Luna
Airton Luiz Tulio Júnior
Aislan Torres
Alan de França Santana
Albano Francisco Schmidt
Alberto M. Ticianelli
Aleksander Sanandres
Alex Moraes de Mello
Alex Myller Duarte Lima
Alex Saraiva Mamedes
Alexandre Esperança
Alexandre Ferreira da Silveira
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Pytel
Alexandre Straube
Alexandre Yukio Harano
Alexsandro Alves
Allan Adann Caires Marcelino da Silva
Allan Oliveira
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Álvaro da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Amadeus De Melo Cavalcanti
Ana Lucia Lieuthier
André Felipe Menezes dos Santos
André Luís
André Luiz Noronha Baracho
André P. Bogéa
André Peres
André Tepedino
André Vieira
Andre Zanki Cordenonsi
Antonio Lucas da Silva Loureiro
Arthur de Andrade Arend
Arthur Sarmento
Arthur Silva de Paula
Artino Filho
Artur Augusto Bracher Capute
Ásbel Torres da Cunha
Augusto Baptista
Augusto Santos
Breno Muinhos
Bruno Alves Carvalho
Bruno Baère Pederassi Lomba de Araujo
Bruno Cobbi Silva
Bruno Da Silva Assis
Bruno Daniel
Bruno de Jesus Farias Silva
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Della Ripa Rodrigues Assis
Bruno Eron
Bruno Groposo Pavão
Bruno Henrique Cardoso
bruno lira de oliveira
Bruno Lopes Hoffmann
Bruno Machado
Bruno Meneghetti
Bruno Scotelaro
Bruno Stoy Locatelli
Bruno Vinicius da Silva -= Zaba =-
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Andrade
Caio Cruz
Caio Henrique Bellini de Mello
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Carvalho
Carlos Frederico Veiga
Carlos Leandro Gomes Batista
Carlos Ogawa Colontonio
Carlyle Santin Sguassabia
Cassio Segantin
Celso Antonio Martins
Celso Esvandir Guero FIlho
Celso Guedes de Jesus
Cesar Augusto Sabatino
Christian Medalha Justino
Christopher Kastensmidt
Christopher Pavan
Clau Gardinalli
Clayton Varela
Clécio Matheus Weirich
Cleison Ferreira
Cleiton Chaves
Cristhian Heck
Cristian Rigatti de Campos
Cristiane Weber
Cristiano Lopes Lima
Dan Cruz
Daniel Baz dos Santos
Daniel de Paula Ferreira Nascimento

Daniel Marques
Daniel Poleti
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Danielle Bomfim dos Reis
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins
Danilo de Oliveira Carvalho
Danilo Machado
Danyel Pablo Batista Muniz
Dartagnan Quadros
Davi Mascote Domingues
Davi Roberto Limeira
Demian Machado
Denis G Santana
Denis Oliveira
Denis Roberto Macedo da Silva
Dennys Laubé
Dheyrdre Machado
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego Bernardo Chumah
Diego Fernandes Santos
diego goncalves
Diego Rodrigues Pereira
Diogo Becker
Diogo Kawer de Lima Carneiro
Diogo Leal Andrade
Diogo Monteiro Gouveia
Diogo Peres Dos Santos
Douglas Marques
Douglas Toseto Marçal de Oliveira
Dutra Santana Longo
Eberson Lima Spadoni
Eddie Junior
Edilazio Luiz
Édipo Égas Marques
Edney “InterNey” Souza
Eduardo Cesar Silva
Eduardo Luciano Camolez
Eduardo Mendes Marcucci
Eduardo Rafael Schmidt
Eduardo Tavares Machado
Eduardo Távora
Eliel Junior
Elton Rigotto Genari
Elvio Kazuo
Emanuel Guilherme
Emanuel Mineda Carneiro
Emily S. Matias
Eric M. Souza
Ericki Haras
Erimar Lopes
Estêvão Rendeiro
Everton Luiz
Fabiano Fernandes dos Santos
Fabiano Forte Martins Cordeiro
Fabiano Martins Caetano
Fabiano Pasqualotto Soares
Fábio Ávila dos Santos Silva
Fabio Caetano de Souza
Fábio Marques
Fabio Melo
Fabio Piazzaroli Longobardi
Fabio Rezende
Fabio Soares
Fábio Vasquez Pereira
Fabricio Maciel
Fagner Tineli Baer
Felipe Côrtes
Felipe Della Corte
Felipe Dias
Felipe Feitosa de Oliveira
Felipe Lara
Felipe Leonardo de Mattos
Felipe Wagner
Fellipe da Silva
Fellipe de Paula Campos
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando de Castro Assis
Fernando do Nascimento
Fernando Duarte Silva
Fernando Junior
Fernando Picolotto
Fernando Sanches
Fernando Serra
Fernando Takao
Fernando Wecker
Filipe “Angelus” Ragazzi
Filipe Itagiba
Filipe Wilbert
Filippe Spósito
Flávio Karpinscki Gerab
Flávio Nogueira
Francisco Sedrez Warmling
Francisco Soares
Francisco Yago Aguiar Sobreira
Frank Wallace
Frederico de Faria e Silva
Gabriel Arthur Militzer
gabriel baptista
Gabriel Carbonelli do Couto
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel L. Amorim
Gabriel Marquardt Müller
Gabriel Pacheco da Silva
Gabriel Reis de Meira
Gabriel Sabino
Gervasio da Silva Filho
Gilberto Ribeiro Pinto Júnior
Gilmar Alves de Oliveira
Gio Mota
Gisele Sena Bertolazo
Giuliano Bortolassi
Glauber Monteiro
Gregório de Almeida Fonseca
Guilherme Amato Marinho
Guilherme da Silva Alves
Guilherme Duarte Rodrigues
Guilherme Furtado
Guilherme Lacombe Oliva da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Luiz Klug
Guilherme Nascimento
Guilherme Pupo de Oliveira
Guilherme Sassaki

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Guilherme Strejewitsch Oliveira
Guilherme Tamamoto
Guilherme Vasconcelos
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Cassiano Peres
Gustavo Creutzberg
Gustavo de Oliveira Ceragioli
Gustavo Maiorini
Gustavo Martinez
Gustavo Nobre Wotikoski
Haniel Ferreira
Hebert J
Heitor de Almeida Francisco
Helder Poubel
Henrique da Costa Gallo Neto
Henrique Rangel
Heristhon Max Moreira Libânio
Hernani Ilek
Hiromi Honda
Hudson Ornelas
Hugo Jacauna
Hugo Rosa
Humberto Meale
Igor Araujo
Igor Marlon B. Oliveira
Inácio Fëanor
Iran Eduardo
Isabelle Viana Felix
Isac Marcos
Israel Pinho
Italo Machado Piva
Ives Bernardelli de Mattos
James McBryan
Janary Damacena
Jean Blaskoski
Jean Rodrigo Ferreira
Jeferson Cardoso
Jeferson de Oliveira
João Gustavo Borges e Silva Vita
João Manoel Pereira
João Pedro dos S. Thomé
João Soares
João Trindade
João Victor Lessa Nunes
Jonatas Monteiro Fernandes
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro dos Santos
Jones dos Santos Vieira
Jorge Gomez
Jorge Junior
Jorge Monteiro Pedrosa
Jorge Vieira
José Eduardo da Silva
José Moacir de Carvalho Araújo Júnior
José Paulo
Jose Ricardo da Silva
Juliano Cataldo
Juliano de Miranda
Julio Cesar da Silva Barcellos
Júlio N. S. Filho
Kaede Kisaragi
Karen Soarele
Karl Fontes
Kássio José Lara de Rezende
Kaue Amaral Monteiro
Kellisson Felipe
Leandro Bitencourt
Leandro Ferraro
Leandro Moreira
Leilton Luna
Léo Cunha
Leo Lionhard
Leonardo Arcuri Florencio
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo dos Santos Gedraite
Leonardo Menzani Silva
Leonardo Neves
Leonardo Queiroz Gonçalves
Lex Bastos
Lídia Granemann Gemo Montovani
Lincoln Ruteski dos Santos
Lucas Arruda
Lucas Henrique Martins Faria
Lucas Koga Genovez
Lucas Lorenzi Malgaresi
Lucas Oliveira
Lucas Sampaio Magalhães
Lucas Silva Borne
Luciano Portella Rodovalho
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Guilherme B G Ruas
Luiz Cláudio
Luiz Claudio Reis
Luiz Edmundo Janini
Luiz Geraldo dos Santos Junior
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Perigault
Lutero Cardoso Strege
Maicon Hackenhaar de Araujo

Manoel Mozzer
Marcel Pinheiro
Marcelo Barandela Abio
Marcelo Duarte Machado
Marcelo Forente Fuhrmann
Marcelo Fraga
Marcelo Guimarães de Morais Silva
Marcelo Monteiro de Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Seara Mendonça
Marcelo Verissimo
Márcia Regina Pereira (mushi-chan)
Marcio Dias
Márcio Homem
Márcio Souza de Vargas
Marcio Vilas Boas Pereira Junior
Marco Antonio Fogaça
Marco Maron de Freitas
Marcone Francisco lira Barbosa
Marcos André Macedo Martins
Marcos Goulart Lima
Marcos Santos
Marcus Antônio Santana Santos
Marcus Leopoldino
Marcus Schubert
Marcus Vinicius de Mello Oliveira
Mariana Silva Guimarães Ferreira
Mario Felipe Rinaldi
Mateus Cardozo Fôlego
Mateus Fuzzato
Mateus Guida
Matheus Estevão de Souza
Matheus Hobit
Matheus Panda
Matos Cr
Mauricio Bomfim
Maurício Da Fonte Filho
Mauricio Michel Klagenberg
Maurício Silva Araujo
Mauro Araújo Gontijo
Mauro Juliani Junior
Max Pattacini
Mayra Farias Silva
Miguel Peters
Mike Ewerton Alves Jorge
Mitelus Morion
Murilo Vieira Guidoni
Nando Machado
Narciso dos Santos Filho
Nathan Arocha
Neilson Soares Cabral
Neirimar Humberto Kochhan Coradini
Nelson Teixeira Jr.
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nikos Elefthérios
Nill Chesther Nunes de Azevedo
Panda Vital
Patrick da silva Nunes
Patrick Zanon
Paulo Augusto Galembeck
Paulo C. Holanda
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Henrique
Paulo Henrique Farias dos Santos
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Ramon Nogueira de Freitas
Pedro Arthur pinto Bravo Durão
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro de Moraes Fernandez Canfora
Pedro Henrique Cocola Fernandes
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Guimarães Ramos Pires
Pedro Lunaris
Pedro Mansur
Pedro Moniz Canto
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Netto
Pedro Rafahel Lobato
Péricles Vianna Migliorini
Peterson Lopes
Philippe Pittigliani Magnus
Phillipe Ferreira de Lyra
Pitterson Marcus de Paula Reis
Rafael Artur
Rafael Bezerra Vieira
Rafael Blotta
Rafael Carneiro Vasques
Rafael CMB
Rafael da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael de Oliveira Lima
Rafael Ferraz
Rafael Ferraz de Camargo Cibim
rafael guedes da silva
Rafael Lichy
Rafael Lima
Rafael Nicoletti
Rafael Panczinski de Oliveira
Rafael Pintaudi da Fonseca
Rafael Sangoi
Rafael Silva
Rafael Souza Oliveira
Ramon Aranha da Cruz
Rannyere Xavier
Raphael Everton Gonçalves da Silva
Raphael Galimbertti
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Reginaldo Santiago
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Nicastri Ivo
Renato da Cunha Silva
Renato de Faria Cavalheiro
Renato Motta
Renzo Rosa Reis
Rhenan Pereira Santos
Ricardo César Ribeiro dos Santos
Ricardo da Silva Ramada
Ricardo de Oliveira Souza
Ricardo Maia
Ricardo Pereira Ramalho
Richard Lindo Godoy
Richard Pinto
Richard Sassoon
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robinson Moreira
Robson de Braga Castelo Branco Junior
Rodolfo Caravana
Rodrigo Aguera
Rodrigo Amaral Pantoja
Rodrigo Aparecido de Toledo
Rodrigo C K
Rodrigo Camilo
Rodrigo da Silva Santos
Rodrigo Lopes
Rodrigo Marques
Rodrigo Menezes
Rodrigo Mokepon
Rodrigo Montecchio
Roger Guidi
Rogério Fabiano dos Passos
Rogger Pelzl
Sairo Santos
Samuel Cardoso Santiago Junior
Samuel Marcelino
Sanderson Átomo
Sandro da Silva Cavalheiro
Sasukerdg Mendes
Saulo Coutinho de Faria
Sávio Souza
Sérgio Pinheiro
SeuRaul
Shur Stephano
Silvio Oliveira de Jesus Junior
Sinuhe Santos Silva
Sócrates Moura Santos Júnior
Soren Francis
Stéfano Andrade de Souza
Tales de Azevedo e Vasconcellos
Tales Pereira
Tayara de Paula Fernandez
Thales Campelo
Thales Coletti Gagliardi
Theógenes Rocha
Thiago Barz
Thiago Cardim
Thiago Colás
Thiago Costa
Thiago de Paula Barbosa
Thiago Destri Cabral
Thiago Dias
Thiago Nicolas Szoke
Thiago Ozório
Thiago Pacheco
Thiago Rodrigues de Souza
Thiago Ruis
Thiago Tavares Corrêa
Tiago Alexandrino
Tiago Alves Araujo
Tiago Cubas
Tiago Ferreira
Tiago Magalhães Lyrio
Tiago Misael de Jesus Martins
Tiago Monnerat de F. Lopes
Tiago Moura
Tiago Rafael Vieira
Tom Azevedo
Uelerson Canto
Valdo Nóbrega
Vanilo Alexandre
Vicente Fonseca
Victor de Paula Brandão Aguiar
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo Simões Santos
Victor Miranda Rangel Silva
Vinícius Brazil
Vinicius Dinofre
Vinícius Ferreira
Vinicius Gomes Alfama
Vinicius Magalhaes Cunha
Vinicius Rodrigues
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Vitto Giancristoforo Dos Santos
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Rodero Junior
Wallison Viana de Carvalho
Wanderson Teixeira Barbosa
Warnei Oliveira
Wefferson David de Souza Silva
Wesley Francisco da Silva
Wilkson Belem Monteiro
Willian Viana Neves
Yargo Reis
Ygor Vieira
Yuri Brandão
Yuri Nóbrega

Conselheiros

Adriano Anjos de Jesus
Adriano Guido
Agamenon Nogueira Lapa
Agostinho Bartolomeu
Ailton Neto
Áiron Bruce de Oliveira Loss Franzin
Alan Emmanuel Oliveira dos Santos
Alberto Nogueira Nissiyama
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Alessandro Souza de Oliveira
Alex Farias de Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alexander Ischaber Xavier
Alexandre Lins de Albuquerque Lima
Alexandro Barros
Alexsandro Teixeira Cuenca
Alfredo Santos Júnior
Alisson Belém
Allan José da Silva Pinto
Allan Vieira
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Desangiacomo de Souza
Andre Andrade
André Bessa
André Centeno de Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte de Ávila Ribeiro
André Faccas
andre luiz jacintho
Andre Luiz Retroz Guimarães
Andre Veras Melo
Antônio Henrique Botticelli
Antonio Mombrini
Artur Duduch
Artur Teixeira
Átila Pires dos Santos
Augusto César Duarte Rodrigues
Bergson Ferreira do Bonfim
Bernardo Stamato
Brayan Kurahara
Braz Dias
Breno Marcondes Penna da Rocha
Bruna Alencar
Bruno Alexandre Arrais Bezerra
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Boffo Locatelli
Bruno Cesar Aff Mendes
Bruno Cury
Bruno de Meira Leite Filho
Bruno de Oliveira Sales
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Leão Pereira
Bruno Ruppert
Bruno Soares
Bruno Vieira
Caesar Ralf Franz Hoppen
Caio Cesar Mazon
Caio César Viel
Caio Delgado
Caio Felipe Giasson
Calleu Fuzi
Calvin Semião
Camila Gamino da Costa
Canja Dinamica do Youtube
Carlos Castro
Carlos G C da Cruz
Carlos Laurentino
Carlos Victor Rodrigues Lopes
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Cesar Hitos Araujo
Cezar Coimbra
CJ Saguini
Clarissa Sant´Anna da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Cleber E Morellato
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Dan de Paula
Daniel Andrade
Daniel Bard
Daniel Carlos
Daniel Chaves Macedo
Daniel Duran Galembeck da Silva
Daniel Nalon
Daniel Paes Cuter
Daniel Ramos
Danillo Roger Ribeiro
Danilo Costa Neves Paoliello
Danilo M. Lemos
Danilo Menezes
Danilo Santos
Danilo Steigenberger
Dante Souza E Souza
Davi Freitas
David De Andrade Nunes
David José Neves Baldi
David Lessa
Deivid Santos
Deivide Argolo Brito
Diego Butura
Diego Moreira
Diego Noura
Diego Toniolo Do Prado
Diogo Emmanoel da Costa Lemos
Diogo Ramos Torres
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Doug Floriano
Douglas Camillo-Reis
Douglas Faquin Bueno
Douglas Godeguez Nunes
Douglas Nascimento
Douglas Ramos da Silva
Douglas Vieira Dias
Dyego Aldryncollem De Oliveira Costa
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Eduardo Amarães
Eduardo Bailo
Eduardo Batista dos Santos Saigh
Eduardo Damacena Manhães
Eduardo De Souza Mascarenhas
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Kikuchi Itiama
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Silva Araujo
Eduardo “Ruler” Venturini
Eduardo Zimerer
Elton Rodriguez
Elvys da Silva Benayon
Emir Beltrao da Silva Neto
Endi Ganem
Enzo Venturieri
Erick Nunes
Estevão Costa
Evandro Da Fonseca Almeida
Everton Alexandre Santa Rosa Brito
Ewerton Seixas
Fabiano Silveira
Fabio Bompet Machado

Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fábio Gicquel Silveira
Fabio Ramalho Almeida
Fabrícius Viana Maia
Fábul Henrique
Fausto Henrique Lopes Lima
Felipe Alves
Felipe Baía
Felipe Damorim
Felipe Intasqui
Felipe Massao T. Masutani
Felipe Nunes
Felipe Nunes Porto
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Wawruk Viana
Felippe Moreira Rodrigues
Fernando Abdala Tavares
Fernando Magalhães
Fernando Modesto Dutra
Filipe Caetano da Silva
Filipe Luiz
Filipe Santos
Flávio Martins de Araújo
Flavio Rodrigo Sacilotto
Flávio Rodrigues
Francisco José Marques
Francisco Menezes
Francisco Santana de Azeredo
Francisco Santos
Francisco Villalva Neto
Frederico Moreira
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Cesar Duarte
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Dhein
Gabriel Freitas
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Rodrigues Pacheco
Gabriel Scarssi Krupp
Gabriel Souza
George Carlos Gonçalves da Silva
Geraldo Abílio
Gilberto M. F. Jhunior
Gilvan Gouvêa
Giuliano Vieira Sant'anna
gláucio josé magalhães
Glauco Madeira de Toledo
Gregório Tkotz
Guilherme Aurélio da Silva Arantes
Guilherme Bruno Emerenciano Jota
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme de Lima
Guilherme Rodrigues da Silva Pinto
Guilherme Teixeira
Guilherme Tsuguio Tanaka
Gustavo Dias Gomes da Silva
Gustavo Reis
Harley Lucas Gonçalves
Helio Paiva Neto
Helio Rodrigues
Helton Garcia Cordeiro
Herbert Aragão
Hugo Genuino
Hugo Rebonato
Humberto GS Junior
Hyago Pereira
Ícaro Cardoso da Silva
Igor Andre
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Silva
Ilidio Junhior
Ismael Alcântara da Silva
Ismael Marinho
Italo Henrique Silvestre
Iuri Gelbi Silva Londe
iury de paula lopes
Ivan Ivanoff de Oliveira
Ivo Bruno Gomes Araújo
Jackson Cordeiro Lima
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Frias
Jefferson Ramos Ouvidor
jessé adriano dias
Jessé Ulisses
Jhonas Diego
João Lira
João Moisés Bertolini Rosa
Joao Pereira
João Zonzini
Joaquim Silva
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Eduardo Dantas de Oliveira
José Alexandre Buso Weiller
José Elso
José Guilherme de Souza Silva
José Roberto Froes da Costa
Joshua Raiser
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Juliano batista machado
Julierme
Júlio César Eiras
Julio Cezar Silva Carvalho de Toledo
Kalaires
Karlyson Yuri dos Santos Chaves
Katiane Alencar
Kayser Martins Feitosa
Kelvin Sammer Gonçalves Marques
Keyler Queiroz Cardoso
Kleiton Renzo
Kryat Lore
Laércio Junior
Leandro Candeia Fiamenghi
Leandro Casanova
Leandro Franco Miranda
Leandro Godoy
Leandro L. C. E Rodrigues
Leandro Lima dos Santos
Leo Aguiar
Leonardo Afonso
Leonardo Avena Rodrigues
Leonardo Ferme Machado Dias
Leonardo Kommers
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Marques
Leonardo Mota
Leonardo Oliveira
Leonardo Paiva
Leonardo Rafael de Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Loanda Andrade
Lourenço Vilar
Lucas Barbosa Lins
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas Humberto
Lucas Macedo
Lucas ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Porto Lopes
Lucas Silva de Deus
Lucas Tessari
Lucian Ks
Luciana Cruz Bianco
Luciana Harada Hamel
Luciano Acioli
Luciano Del Monaco
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luis Oliveira
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Filipi Raulino
Luiz Gustavo Bischoff
Luiz Gustavo Pelatieri Teixeira
Luiz Henrique Moreira
Luiz Otavio Silva Santos
Makswell Seyiti Kawashima
Manoel D'Mann Martiniano
Marcello Bicalho
Marcelo Menezes
Marcelo Prates Figueiredo
Marcio Albuquerque
Marcio Castro
Márcio Kubiach
Marcio Sidney Lino Junior
Marco ByM Veloso
Marco Menezes
Marcos Felipe
Marcos Gerlandi de Sousa
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcos Willian Farias Santos
Marcus Andrade
Mario Costa
Mario henrique alves moura neto
Mateus Trigo
Matheus Back Almeida
Matheus Borges Ziderich
Matheus Faria
Matheus Henrique
Matheus Martins de Oliveira
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Pivatto
Mauricio Mendes da Rocha
Mauricio Osca
Mia Alexandra
Nathan Gurgel
Nicholas Lemos
Nicole Mezzasalma
Nicolle Mathias de Almeida
Nikolas Jorge Santiago Carneiro
Nivaldo Pereira de Oliveira junior
Normando Laube Santos
Odilon Duarte
Odmir Fortes
Pablo Urpia
Paulo Gomes de Oliveira Neto
Paulo Henrique Ferreira
Paulo Soares
Paulo Vinicius
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Augusto Ferreira Rodrigues
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Monteiro Pires
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Kranz Costa
Pedro Lima
Pedro Machado
Pedro R de Jesus
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Vitor Schumacher
Pedro Zanella Col Debella
Péricles da Cunha Lopes
Pietro Vicari
Prof.Zeh
Rafael Baquini Bueno
Rafael Bertacchi
Rafael Delboni Ribeiro
Rafael Duarte Collaço
Rafael Fata
Rafael Freire
Rafael Galdino Marinho
Rafael Guimarães
Rafael Ishikawa dos Santos
Rafael Lohmann
Rafael Monte
Rafael Schmitt Wilhelms
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Couto
Ramon Mineiro
Rangele Guimarães
Raoni Godinho
Raphael Alves Moure
Raphael Estevao Borges de Oliveira
Raphael Montero
Raphael Tarso Silveira
Rauldouken O'Bedlam
Renan Carvalho
Renan da Annunciação
Renan Rodrigues Cação
Renato Bartilotte M. Oliveira
Renato Potz
Ricardo Augusto Abdon Santos
Ricardo Dantas de Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Gambaro
Ricardo Okabe
Ricardo Ramos
Roberto Silva
Roberto Wagner
Robson Luciano Pinheiro Ferreira dos Santos Pereira
Rodolfo Xavier
Rodrigo André da Costa Graça
Rodrigo Basso
Rodrigo Costa de Almeida
Rodrigo Dani
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Keiji
Rodrigo Nassar Cruz
Rodrigo Nunes dos Santos
Rodrigo Paz Monteiro
Rodrigo Quaresma de Andrade
rodrigo s.m. guimaraes
Rodrigo Silveira Pinto
Rogê Antônio
Roger Andressa Lewis
Romullo Assis Dos Santos
Ronald Santos Gois da Silva
Ronaldo Filho
Ruan Pablo
Salomão Santos Soares
Samuel Hamilton Belém Cruz
Sarah Helena Bedeschi de Camargo
Sascha Borges Lucas
Saulo Alves de Brito
Sérgio Gomes
sergio henrique florido de souza
Sérgio Meyer Vassão
Shane Morgan Baraboskin Standen
Sidinei Lander Da Silva Pereira
Silvia Helena de Oliveira
Silvino Pereira de Amorim Neto
Stefano Calis
Tabriz Vivekananda
Tácio Schaeppi
Talles Magalhães
Tarcísio Nunes
Tarcisio Rosa
Taynara Miorim Noronha
Teresa Augusto
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thales Carvalho
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Alduini Mizuno
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Corrêa Oliveira de Souza
Thiago da SIlva Moreira
Thiago Elias Vieira Pereira
Thiago Flores
Thiago Freitas
Thiago Henrique Righetti e Silva
Thiago Isensee
Thiago Lemos D'Avila
Thiago Mello
Thiago Morani
Thiago Rafael Becker
Thiago Rosa
Thiago Santos dos Santos
Tiago Lima
Tiago Martins Chamuinho Bastos
Tiago Ribeiro
Tiago Soares
Ugo Portela Pereira
Valter Ries
Vanderlei Bastelli Filho
Vevé Leon
Victor Castro de Sa
Victor Lagoas
Victor Leir Bethonico de Souza
Victor Otani
Victor T Melo
Victor Tamura
Vinícius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
Vinicius Caldas
Vinicius Carvalho dos Santos
Vinicius Cipolotti
Vinícius Lemos
Vinícius Matioli Marconi
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Oliveira
Vinicius Soares Lima
Vinícius Sousa Fazio
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vítor Lucena
Vivien Lee Mamedio
Washington Alencar
Wellington Barros Moraes
Welton Sousa
Wesley Rossi Yamauti
Wil Gouvea
Wiliam Fonseca LIno
Wolley Guedes Coimbra
yuri duarte porto
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Lima
Yuri Machado
Yuri Marques Rodrigues
Yuri Travalin Cyrino
ザイテス ウォーカー

10 DICAS OLD SCHOOL

Você não precisa aderir a um sistema old school para aderir ao espírito old school! Tente seguir estas regras quando for jogar a próxima campanha (e nos conte o que aconteceu).

1. Evite rolagens. Use boas idéias e descrições e peça para o mestre considerá-las. Se for inevitável rolar, busque vantagens e acumule bônus antes.

2. O combate não é a única forma de superar as criaturas e desafios. Lutar é a última solução, pois gasta recursos importantes, principalmente pontos de vida.

3. Meça bem oportunidades e desafios. Só encare perigos que possam ser superados e que tragam recompensas que valham a pena. Fugir também vale.

4. Conheça bem o ambiente e investigue os elementos descritos pelo mestre, pensando em como utilizá-los a seu favor na solução de problemas e combates.

5. Busque informações sobre seus inimigos. Preste atenção em boatos, bestiários, ex-combatentes, lendas e até nas loucuras balbuciadas por aí.

6. Sempre que puder, leve buchas de canhão para as masmorras. Contrate aspirantes a aventureiros e deixem que sigam na frente. "Antes eles do que eu".

7. Verifique seu equipamento. Jamais esqueça suprimentos e itens de grande utilidade, como cordas, sacos, frascos de óleo, pederneiras, ganchos, pé de cabra e vara de três metros. Eles podem salvar sua pele.

8. Evite ao máximo dividir o grupo. O pior cenário possível é ter cinco ou seis personagens sozinhos sendo presas fáceis para encontros randômicos e armadilhas. Evite ser abatido sem que possam resgatar seu corpo.

9. Trabalhe bem com um batedor que faça o reconhecimento do terreno ou da masmorra de forma furtiva e prudente. Ele pode adiantar os perigos para o grupo e, caso falhe, será só uma baixa.

10. Escolha suas magias de acordo com os cenários e possíveis desafios a serem enfrentados à frente. Mago morto não faz magia: prefira utilidade a dano, mas não se esqueça que dano é uma utilidade por si só.

Fichas Puras

A seguir estão as fichas completas dos PdMs que aparecem em forma simplificada na matéria *Ataque Purista*, para o mestre analisar como foram construídas.

A partir das fichas abaixo, o mestre pode criar outros PdMs, tanto genéricos quanto específicos.

Recruta purista — ND 1/2

Recruta purista: humano, Plebeu 1/Guerreiro 1, LM; ND 1/2; Médio, desl. 6m; PV 12; CA 17 (+1 nível, +1 Des, +5 armadura); corpo-a-corpo: alabarda +4 (1d10+4, ou 1d10+6 contra humanoides não humanos, x3); Fort +3, Ref +2, Von +0 (+4 se estiver seguindo ordens de um oficial purista); For 16, Des 12, Con 15, Int 9, Sab 8, Car 8.

Perícias & Talentos: Iniciativa +6, Ofício (soldado) +4, Percepção +4; Lutar em Formação, Ódio Puro, Usar Armaduras Médias, Usar Armas Marciais.

Equipamento: alabarda, cota de malha.

Soldado purista — ND 2

Soldado purista: humano, Guerreiro 3, LM; ND 2; Médio, desl. 6m; PV 39; CA 20 (+1 nível, +7 armadura, +2 escudo); corpo-a-corpo: espada bastarda +8 (1d10+4, ou 1d10+6 contra humanoides não humanos, 19-20); à distância: besta pesada +5 (1d12+1, ou 1d12+3 contra humanoides não humanos, 19-20); Fort +6, Ref +1, Von +0; For 16, Des 11, Con 16, Int 9, Sab 8, Car 8.

Perícias & Talentos: Iniciativa +6, Ofício (soldado) +5, Percepção +5; Ataque Poderoso, Lutar em Formação, Ódio Puro, Treinamento Purista, Trespassar, Usar Arma Exótica (espada bastarda).

Equipamento: besta pesada, escudo pesado, espada bastarda, meia-armadura, 10 virotes.

Sargento-mór — ND 4

Sargento-mór: humano, Guerreiro 6, LM; Médio, desl. 6m; ND 4; PV 63; CA 23 (+3 nível, +8 armadura, +2 escudo); corpo-a-corpo: espada bastarda +14 (1d10+9, 19-20); à distância: besta pesada +9 (1d12+3, 19-20); Fort +8, Ref +3, Von +2; For 18, Des 11, Con 16, Int 9, Sab 8, Car 8.

Perícias & Talentos: Iniciativa +9, Ofício (soldado) +8, Percepção +8; Ataque Poderoso, Conhecimento de Posturas (base do soldado, base do guarda), Especialização em Arma (espada bastarda), Foco em Arma (espada bastarda), Lutar em Formação, Ódio Puro, Treinamento Purista, Trespassar, Usar Arma Exótica (espada bastarda).

Equipamento: armadura completa, besta pesada, escudo pesado, espada bastarda, 10 virotes.

Soldado de elite de Yuden — ND 6

Soldado de elite de Yuden: humano, Guerreiro 5/Soldado de elite de Yuden 3, LM; ND 6; Médio, desl. 6m; PV 95; CA 26 (+4 nível, +1 Des, +9 armadura, +2 escudo); corpo-a-corpo: espada bastarda +17 ou +12/+12 (2d10+12, ou 2d10+14 contra humanoides não humanos, 19-20); à distância: besta pesada +13 (2d12+4, ou 2d12+6 contra humanoides não humanos, 19-20); hab. disciplina marcial, equipamento padronizado, vida militar; Fort +12, Ref +6, Von +11 (+15 se estiver seguindo ordens de um oficial purista); For 21, Des 13, Con 20, Int 10, Sab 10, Car 8.

Perícias & Talentos: Atletismo +7, Iniciativa +12, Ofício (soldado) +11, Percepção +11; Ataque Duplo (espada bastarda), Especialização em Arma (espada bastarda), Foco em Arma (espada bastarda), Foco em Arma (besta pesada), Foco em Escudo (pesado), Ódio Puro, Tolerância, Treinamento Purista, Usar Arma Exótica (espada bastarda), Vontade de Ferro.

Equipamento: armadura completa reforçada, besta pesada obra-prima, escudo pesado, espada bastarda obra-prima, 10 virotes.